ViewSonic®

PJ513D/PJ513DB
DLP Projector

- User Guide
- Guide de l'utilisateur
- Bedienungsanleitung
- Guía del usuario
- Guida dell'utente
- Guia do usuário
- Användarhandbok
- Käyttöopas
- Руководство пользователя
- 使用手冊 (繁體)
- 使用手册 (简体)
- 사용자 안내서

Número do Modelo: VS11959

Informações de Conformidade

Declaração FCC

Este dispositivo está de acordo com a parte 15 das Regras FCC. A operação está sujeita às duas seguintes condições: (1) este dispositivo não deverá causar nenhuma interferência prejudicial, e (2) este dispositivo deverá aceitar quaisquer interferências recebidas, inclusive interferências que possam causar operação indesejada.

Esse equipamento foi testado e considerado dentro dos limites de um dispositivo digital Classe B, de acordo com a Parte 15 das regras da FCC (Comissão Federal de Comunicações - EUA). Estes limites são estabelecidos para fornecer razoável proteção contra interferências prejudiciais em uma instalação residencial. Esse equipamento gera, usa e pode irradiar energia de rádio freqüência e se não for instalado e usado de acordo com as instruções, poderá causar interferências prejudiciais em comunicações via rádio. Entretanto, não há garantias de que essa interferência não ocorrerá em uma instalação em particular. Se este equipamento realmente causar interferências prejudiciais à recepção de radio ou televisão, o que pode ser determinado ligando-se e desligando-se o aparelho, o utilizador é estimulado a tentar corrigir esta interferência através de uma ou mais das medidas a seguir:

- Redireccionar ou mudar o local da antena de recepção.
- Aumentar a distância entre o equipamento e o receptor.
- Conectar o equipamento em uma tomada de um circuito elétrico diferente daquele onde está conectado o receptor.
- Consultar o revendedor ou um técnico experiente em radio/TV.

Aviso: Deve-se tomar cuidado quanto às alterações ou modificações não aprovadas expressamente pela parte responsável pelo cumprimento das normas, já que poderão vir a anular a permissão do utilizador para operar o equipamento.

Para o Canadá

- Este aparelho digital Classe B está de acordo com a norma canadense ICES-003.
- Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

CE Conformidade para Países Europeus

CE

Este dispositivo está de acordo com as exigências da diretiva EEC 89/336/EEC corrigida pela 92/31/EEC e 93/68/EEC Art.5 com relação à "Compatibilidade Electromagnética", e 73/23/EEC conforme correção pela 93/68/EEC Art.13 com relação à "Segurança".

As informações a seguir são somente para os países membros da UE:

A marca mostrada no lado direito está de acordo com a Diretiva 2002/96/EC (WEEE) para Descarte de Equipamento Eléctrico e Electrônico.

A marca indica a exigência para NÃO descartar o equipamento como rejeito municipal não seleccionado, mas usar os sistemas de retorno e coleta de acordo com as leis locais.

Instruções Importantes de Segurança

1. Leia essas instruções.
2. Guarde essas instruções.
3. Preste atenção a todos os avisos.
4. Siga todas as instruções.
5. Não use esta unidade próximo da água.
6. Limpe com um pano seco e macio. Se ainda assim não conseguir limpar, consulte “Limpeza do Equipamento” neste guia para mais instruções.
7. Não bloqueie qualquer abertura de ventilação. Instale a unidade de acordo com as instruções do fabricante.
8. Não instale próximo a fontes de calor como radiadores, locais de entrada de calor, fogões ou outros dispositivos (incluindo amplificadores) que produzam calor.
9. Não desactive a finalidade de segurança das fichas polarizadas ou de aterramento. Uma ficha polarizada possui duas lâminas, uma mais larga que a outra. Uma ficha para aterramento possui duas lâminas e um terceiro pino para aterramento. A lâmina larga e o terceiro pino são fornecidos para sua segurança. Se a ficha fornecida não se adapta à sua tomada, consulte um electricista para substituição da tomada antiga.
10. Proteja o fio de alimentação para que não seja pisado ou puxado especialmente próximo à tomada. Adeque as tomadas aos pontos de saída da unidade. Certifique-se de que a tomada eléctrica esteja localizada próxima à unidade em local de fácil acesso.
11. Use somente conexões/acessórios especificados pelo fabricante.
12. Use somente o carrinho, plataforma, tripé ou mesa especificados pelo fabricante ou vendidos junto com a unidade. Quando usar um carrinho tenha cuidado ao mover o conjunto carrinho/unidade para evitar acidentes como uma possível queda.
13. Desconecte a unidade quando não for usada por longos períodos de tempo.
14. Todo o serviço de manutenção deverá ser efectuado por pessoal técnico qualificado. A manutenção é necessária quando a unidade tiver sofrido qualquer tipo de avaria, como por exemplo danos ao fio de alimentação ou a ficha, caso algum líquido tenha sido derramado ou algum objeto tenha penetrado na unidade, se a unidade for exposta à chuva ou humidade, se a unidade não funcionar correctamente ou tiver caído ao chão.

Declaração de Conformidade RoHS

Este producto foi desenhado e fabricado de acordo com a Diretiva 2002/95/EC do Parlamento Europeu e do Conselho sobre restrição do uso de determinadas substâncias químicas em equipamentos eléctricos e electrônicos (Diretiva RoHS) e deverá estar em conformidade com os valores de concentração máxima publicados pelo Comitê Europeu de Adaptação Técnica (TAC) como mostrado abaixo:

Substância	Concentração Máxima Proposta	Concentração Efectiva
Chumbo (Pb)	0,1%	< 0,1%
Mercúrio (Hg)	0,1%	< 0,1%
Cádmio (Cd)	0,01%	< 0,01%
Cromo Hexavalente (Cr^{6+})	0,1%	< 0,1%
Bifenil Polibrominado (PBB)	0,1%	< 0,1%
Éteres difenil polibromados (PBDE)	0,1%	< 0,1%

Certos componentes de productos, como acima mencionado, estão liberados de acordo com o Anexo da Diretiva RoHS conforme observado abaixo:

Exemplos de componentes liberados:

1. O mercúrio em lâmpadas fluorescentes compactas não excedendo à 5 mg por lâmpada e em outras lâmpadas não mencionadas especificamente na Diretiva Anexo da RoHS.
2. Chumbo em vidros de tubos de raio catódico, componentes electrônicos, tubos fluorescentes e peças de cerâmica electrônica (por exemplo, dispositivos. piezoelectrônicos).
3. Chumbo em soldas de alta temperatura (por exemplo, ligas à base de chumbo contendo 85% ou mais em peso de chumbo).
4. Chumbo como elemento conductor no aço contendo até 0,35% em peso de chumbo, alumínio contendo até 0,4% em peso de chumbo e uma liga de cobre que contenha até 4% em peso de chumbo.

Informação de Copyright

Copyright© ViewSonic© Corporation, 2008. Todos os direitos reservados.
Macintosh e Power Macintosh são marcas comerciais registradas da Apple Computer, Inc.
Microsoft, Windows, Windows NT e o logotipo Windows são marcas comerciais registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em outros países.
ViewSonic, o logotipo com três pássaros, OnView, ViewMatch e ViewMeter são marcas comerciais registradas da ViewSonic Corporation.
VESA é uma marca comercial registrada da Video Electronics Standards Association. DPMS e DDC são marcas comerciais da VESA.
PS/2, VGA e XGA são marcas comerciais registradas da International Business Machines Corporation.
Isenção de Responsabilidade: A ViewSonic Corporation não se responsabiliza por erros técnicos ou de edição, ou omissões aqui contidas, nem por danos incidentais ou consequenciais resultantes do fornecimento deste material ou do desempenho ou da utilização deste producto.
No interesse do contínuo desenvolvimento do producto, a ViewSonic Corporation se reserva o direito de alterar as especificações deste producto sem notificação prévia. As informações neste documento podem ser alteradas sem prévio aviso.
Nenhuma parte deste documento pode ser copiada, reproduzida ou transmitida por qualquer meio ou para qualquer finalidade, sem permissão prévia por escrito da ViewSonic Corporation.

Registro do Producto

Para que possamos atender a suas necessidades futuras e enviar-lhe informações adicionais sobre o producto, quando estiverem disponíveis, por favor registre a garantia de seu producto na Internet no site: www.viewsonic.com. O CD-ROM do Assistente ViewSonic® também permite a impressão do formulário de registro, que pode ser enviado por fax ou correio para a ViewSonic.

Para os seus Registros

Nome do Producto:	**PJ513D/DB**
	ViewSonic Projector DLP
Número do Modelo:	**VS11959**
Número do Documento:	**PJ513D/DB_UG_PTG Rev. 1B 01-30-08**
Número de Série:	_____
Data da Compra:	_____

A lâmpada neste producto contém mercúrio.
Por favor, descarte de acordo com as leis locais, estaduais ou federais.

Índice

Introdução 1
- Características do projector 1
- Conteúdo da embalagem 1
- Visão externa do projector 2
- Controlos e funções 3

Posição do projector 7
- Selecção do local 7
- Tamanho da imagem de projecção preferida 8

Conexão 11
- Conexão de um computador ou monitor 11
- Conexão de dispositivos de fonte de Vídeo 13

Operação 17
- Inicialização 17
- Alternância entre sinais de entrada 18
- Ajuste da imagem projectada 19
- Ampliação e busca de detalhes na imagem projectada 20
- Selecção do formato de imagem 21
- Optimização da imagem 22
- Ocultar a imagem 25
- Bloqueio de teclas de controlo 25
- Congelamento da imagem 26
- Operar em ambiente de grande altitude 26
- Ajustar o som 27
- Personalizar o menu OSD do projector 27
- Desligar o projector 28
- Operação do menu 29

Manutenção 37
- Cuidados com o projector 37
- Informações da Lâmpada 38

Resolução de Problemas 44

Especificações 45
- Especificações do projector 45
- Dimensões 46
- Quadro de tempos 47

Introdução

Características do Projector

O projector integra um motor de projecção de alto desempenho óptico e um design amigável para proporcionar alta confiabilidade e facilidade de utilização.

O projector tem as seguintes características:

- Busca automática rápida acelera o processo de detecção de sinal
- Até 11 conjuntos de modos predefinidos oferecem várias escolhas para diferentes finalidades de projecção
- Lente de zoom manual de alta qualidade
- Auto-ajuste em uma tecla para exibir a melhor qualidade de imagem
- Correção de distorção (keystone) para corrigir imagens distorcidas
- Controlo ajustável do equilíbrio da cor para exibição de dados/vídeo
- Lâmpada de projecção de alta luminosidade
- Capacidade de exibir 16,7 milhões de cores
- Menus em vários idiomas de exibição no ecrã (OSD)
- Modos Normal e Económico alternáveis para reduzir o consumo de energia
- Altifalante embutido oferece áudio mono quando uma entrada de áudio é conectada
- Poderosa função AV para proporcionar imagem de vídeo de alta qualidade
- Compatibilidade componente HDTV (YPbPr)

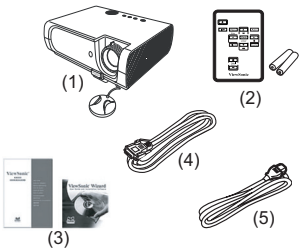
- **A aparente luminosidade da imagem projectada poderá variar conforme as condições de iluminação do ambiente, configurações de contraste/luminosidade da fonte da entrada seleccionada e é directamente proporcional à distância de projecção.**
- **A luminosidade da lâmpada irá declinar com o passar do tempo e poderá variar de acordo com as especificações dos fabricantes. Esse é o comportamento normal e esperado.**

Conteúdo da embalagem

O projector é vendido com os cabos exigidos para conexão a um PC ou equipamento de vídeo. Abra a embalagem com cuidado e verifique se existem todos os itens mostrados abaixo. Se algum desses itens estiver a faltar, por favor, entre em contacto com o revendedor.

Acessórios padrão

1. Projector
2. Controlo remoto tipo cartão e bateria
3. Guia de início rápido e CD ViewSonic Wizard
4. Cabo VGA
5. Fio de alimentação

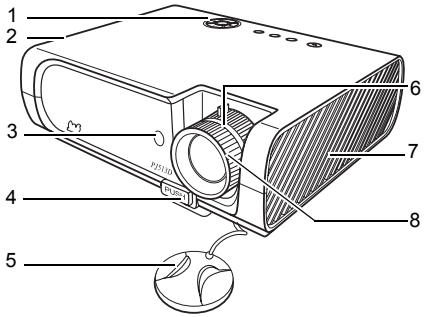


Acessórios opcionais

1. Conjunto de reposição da lâmpada
2. Prática mala de transporte

Visão externa do projector

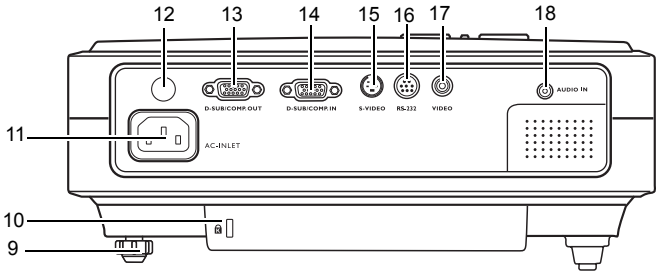
Lado Frente/superior



1. Painel de controlo externo (Ver "Projector" na pag. 3 para mais detalhes).
2. Abertura (exaustão do ar aquecido)
3. Sensor remoto infravermelho frontal
4. Botão de desengate rápido
5. Tampa da lente
6. Anel de foco e anel de Zoom
7. Abertura (entrada de ar frio)
8. Lente de projecção

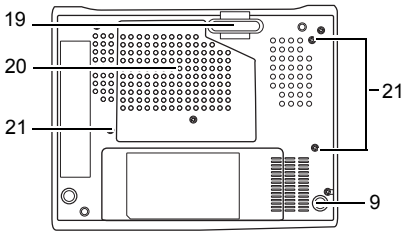
Lado Traseiro

Ver "Conexão" na pag. 11 para mais detalhes.



9. Pé de ajuste traseiro
10. Slot de proteção ant-roubo Kensington
11. Entrada do fio de alimentação CA
12. Sensor remoto infravermelho traseiro
13. Soquete de saída de sinal RGB
14. Soquete de entrada de sinal RGB (PC)/ Vídeo Componente (YPbPr/ YCbCr)
15. Soquete de entrada S-Video
16. Porta de controlo RS232
17. Soquete de entrada de vídeo
18. Soquete de Áudio

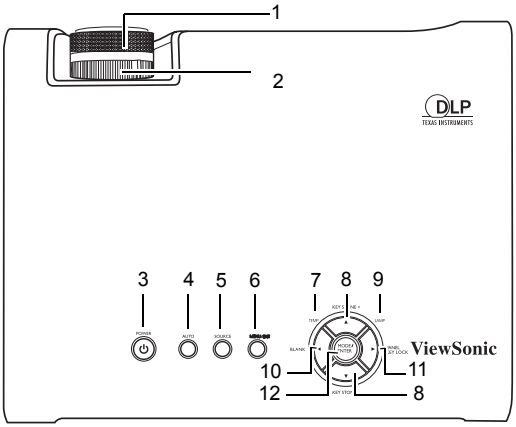
Lado Inferior



19. Pé de desengate rápido
20. Cobertura da lâmpada
21. Furos de parafusos para montagem no teto

Controlos e funções

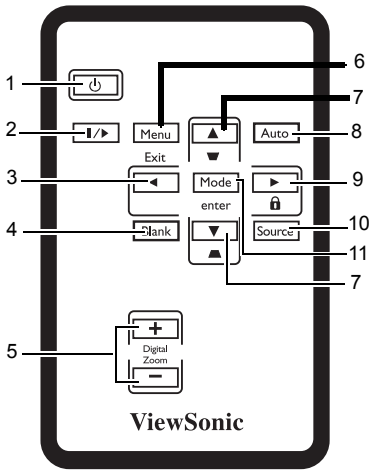
Projector



1. **Anel de foco**
   Ajusta o foco da imagem projectada. Ver "Ajuste fino do tamanho e nitidez da imagem" na pag. 19 para mais detalhes.
2. **Anel de Zoom**
   Ajusta o tamanho da imagem. Ver "Ajuste fino do tamanho e nitidez da imagem" na pag. 19 para mais detalhes.
3. **Power/Luz indicadora de energia**
   Liga e desliga o projector.
   Ver "Inicialização" na pag. 17 e "Desligando o projector" na pag. 28 para mais detalhes.
4. **AUTO**
   Determina automaticamente os melhores tempos de imagem para a figura exibida. (Ver "Ajuste automático da imagem" na pag. 19 para mais detalhes).
5. **FONTE**
   Exibe a barra de selecção da fonte. Ver "Alternar sinais de entrada" na pag. 18 para mais detalhes.
6. **MENU/SAIR**
   Activa o menu de exibição no ecrã (OSD). Volta para o menu OSD anterior, sai e guarda definições do menu.
   Ver "Utilização dos menus" na pag. 31 para mais detalhes.
7. **Luz de aviso da temperatura**
   Acende na cor vermelha se a temperatura do projector ficar muito alta. Ver "Indicadores" na pag. 42 para mais detalhes.
8. **Botões Distorção/Seta (/ ▲ Para Cima, / ▼ Para Baixo)**
   Corrige manualmente imagens distorcidas resultantes do ângulo de projecção. Ver "Correção da distorção" na pag. 20 para mais detalhes.
9. **Luz indicadora da lâmpada**
   Indica o estado da lâmpada. Acende ou pisca quando a lâmpada apresenta um problema. Ver "Indicadores" na pag. 42 para mais detalhes.

10. **◀ Esquerda/EM BRANCO**
    Usado para ocultar a imagem no ecrã. Para restaurar a imagem, prima qualquer botão no projector ou no controlo remoto. Ver "Ocultar a imagem" na pag. 25 para mais detalhes.
11. **▶ Direita/BLOQUEIO DAS TECLA DO PAINEL**
    Activa o bloqueio das teclas do painel. Ver "Teclas de controlo de bloqueio" na pag. 25 para mais detalhes.
    Quando o menu de exibição no ecrã (OSD) está activado, os botões #8, #10 e #11 são usados como setas de direção para seleccionar os itens desejados do menu e para fazer ajustes. Ver "Utilização dos menus" na pag. 31 para mais detalhes.
12. **MODO/ENTRAR**
    Dependendo do sinal de entrada escolhido, seleccione um modo de definição de imagem disponível. Ver "Selecção de um modo predefinido" na pag. 22 para mais detalhes.
    Executa o item seleccionado do menu de exibição no ecrã (OSD). Ver "Utilização dos menus" na pag. 31 para mais detalhes.

controlo remoto



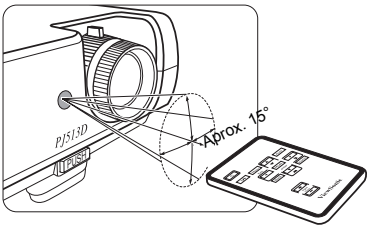
1. **Power**
   Liga e desliga o projector.
2. **Freeze**
   Congela a imagem projectada.
3. **◀ Esquerda**
4. **EM BRANCO**
   Usado para ocultar a imagem no ecrã. Para restaurar a imagem, prima qualquer botão no projector ou no controlo remoto.
5. **Botões DIGITAL ZOOM (+, -)**
   Amplia ou reduz o tamanho da imagem projectada.
6. **Menu/Sair**
   Ativa o menu de exibição no ecrã (OSD). Volta para o menu OSD anterior, sai e guarda definições do menu.
7. **Botões Distorção/Seta (/ ▲ Para Cima, / ▼ Para Baixo)**
   Corrige manualmente imagens distorcidas resultantes do ângulo de projecção.
8. **AUTO**
   Determina automaticamente os melhores tempos de imagem para a figura exibida.
9. **▶ Direita/**
   Activa o bloqueio da tecla no painel. Ver "Teclas de controlo de bloqueio" na pag. 25 para mais detalhes.
   Quando o menu de exibição no ecrã (OSD) está activado, os botões #3, #7 e #9 são usados como setas de direcão para seleccionar os itens desejados do menu e para fazer ajustes.
10. **FONTE**
    Exibe a barra de selecção da fonte.
11. **Modo/Entrar**
    Dependendo do sinal de entrada escolhido, seleccione um modo de definição de imagem disponível.
    Executa o item seleccionado do menu de exibição no ecrã (OSD). Ver "Utilização dos menus" na pag. 31 para mais detalhes.

Alcance efectivo do controlo remoto

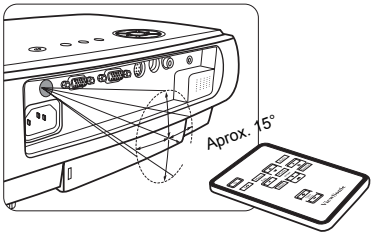
Os sensores do controlo remoto infravermelho (IR) estão localizados na parte frontal e traseira do projector. O controlo remoto deverá ser manuseado dentro de um ângulo de 30 graus perpendicular aos sensores IR do controlo remoto do projector para funcionar correctamente. A distância entre o controlo remoto e os sensores não deve exceder 8 metros (aprox. 26 pés).

Assegure-se de não haver obstáculos entre o controlo remoto e os sensores IR no projector que possam obstruir o raio infravermelho.

- Operação frontal do projector



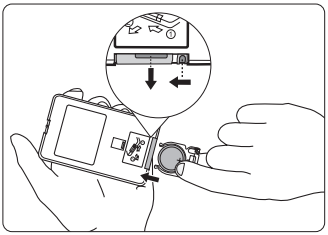
- Operação do projector por trás



Substituição da bateria do controlo remoto

1. Puxe o prendedor da bateria.

Por favor siga as instruções das figuras. Empurre e mantenha pressionada a trava enquanto puxa o prendedor da bateria.



2. Coloque a nova bateria no prendedor. Observe que a polaridade positiva deverá ficar virada para fora.
3. Empurre o prendedor para dentro do controlo remoto.

- **Evite calor e humidade excessiva.**
- **Podem ocorrer danos à bateria se a bateria for substituída de modo incorrecto.**
- **Substitua somente com tipo igual ou equivalente do recomendado pelo fabricante da bateria.**
- **Descarte a bateria usada de acordo com as instruções do fabricante da bateria.**
- **Nunca atire uma bateria no fogo Pode haver risco de explosão.**
- **Se a bateria estiver descarregada ou se não for utilizar o controlo remoto por longo tempo, remova a bateria para evitar danos como o vazamento da bateria ao controlo remoto.**

Posicionamento do projector

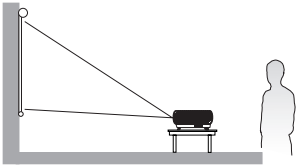
Selecção do local

Seu aparelho é projectado para ser instalado em uma das quatro formas possíveis de instalação:

1. Mesa em frente ao ecrã;
2. Teto em frente ao ecrã;
3. Mesa por atrás do ecrã;
4. Mesa por atrás do ecrã.

1. Proj. Mesa Frontal

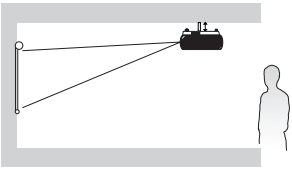
Seleccionar esta localização com o projector colocado próximo do chão em frente ao ecrã. Essa é a maneira mais comum de posicionar o projector para instalação e movimentação rápidas.



2. Proj. Teto Frontal

Seleccionar esta localização com o projector suspenso na posição invertida no teto em frente ao ecrã.

Compre um kit de montagem em seu revendedor, recomendado para projecção do teto, para montar o seu projector no teto.

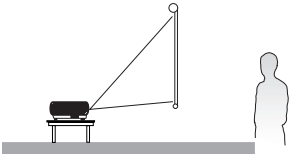


Ajuste **Proj. Teto Frontal** no menu **Instalação do Sistema: Básico** > **Posição do Projector** depois de ligar o projector.

3. Retropr Mesa

Seleccionar esta localização com o projector colocado próximo do chão atrás do ecrã.

Note que é necessário um ecrã especial para projecção por trás.

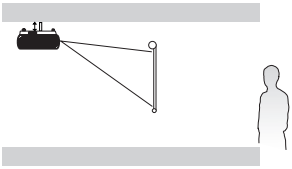


Ajuste **Retropr Mesa** no menu **Instalação do Sistema: Básico** > **Posição do Projector** depois de ligar o projector.

4. Retropr Tecto

Seleccionar esta localização com o projector suspenso na posição invertida no teto atrás do ecrã.

Note que são necessários um ecrã especial para projecção por trás e um kit de montagem recomendado para projecção do teto para esse tipo de instalação.



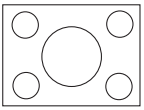
Ajuste **Retropr Tecto** no menu **Instalação do Sistema: Básico** > **Posição do Projector** depois de ligar o projector.

O leiaute da sala ou sua preferência pessoal irá definir qual local de instalação deverá escolher. Considere o tamanho e a posição do ecrã, a localização de uma tomada adequada, bem como a localização e a distância entre o projector e o restante do equipamento.

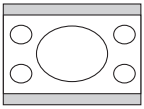
Obter o tamanho da imagem de preferência

A distância da lente do projector ao ecrã, a definição de zoom e o formato de vídeo são fatores que contribuem para o tamanho da imagem projectada.

4:3 é o formato de imagem nativo desse projector. Para projectar um formato de imagem completo de 16:9 (widescreen), o projector pode redimensionar e colocar em escala uma imagem em widescreen para a largura da imagem nativa do projector. Resultará em uma altura proporcionalmente menor equivalente a 75% da altura nativa do projector.



Formato de imagem 4:3em uma área de exibição 4:3



Formato de imagem dimensionada em 16:9 para uma área de exibição 4:3

Assim, uma imagem proporcional de 16:9 não irá utilizar 25% da altura de uma imagem 4:3 exibida por este projector. Esta parte será vista como barras escuras (não acesas) na parte superior e inferior (12,5% de altura na vertical respectivamente) na área de exibição de projeção 4:3 sempre que for exibida uma imagem em escala 16:9 no centro vertical da área de exibição da projecção 4:3.

Ao determinar a posicão de seu projector, deve considerar a utilização pretendida e os formatos de imagem dos sinais de entrada. Todas as entradas (diferentes do Video composto alimentado com o sinal 16:9) serão exibidas no formato 4:3 (e irão exigir mais 33% de altura de exibição do que aquele de área de projecção com formato de imagem dimensionado em 16:9).

☞ **IMPORTANTE: Não seleccione uma posição permanente do projector com base na projecção 16:9 se precisar alguma vez seleccionar uma entrada (diferente do Video composto alimentado com o sinal 16:9).**

O projector deve ser sempre colocado horizontalmente (nivelado em uma mesa) e posicionado directamente perpendicular (ângulo reto de 90°) ao centro horizontal do ecrã. Isso evita a distorção da imagem causada por projeções em ângulo (ou projectadas em superfícies em ângulo).

O moderno projector digital não projecta diretamente para frente (como os antigos projectores, quadro a quadro). Agora, os projectores digitais são desenhados para projectar em um ângulo ligeiramente acima do plano horizontal do projector. Isto é assim para que possam ser colocados em uma mesa e projectar para frente e para cima em um ecrã posicionado de maneira que a borda inferior do ecrã esteja acima do nível da mesa (e permita que todos em uma sala vejam o ecrã).

Se o projector for montado no teto, deverá ser montado de forma invertida para que projecte em um ângulo ligeiramente para baixo.

Veja no diagrama na página 10, que este tipo de projecção leva a borda inferior da imagem projectada ser desviada verticalmente do plano horizontal do projector. Na montagem no teto equivale à borda superior da imagem projectada.

Se o projector for posicionado mais distante do ecrã, o tamanho da imagem projectada aumenta e o desvio vertical também aumenta proporcionalmente.

Ao determinar a posição do ecrã e do projector, tenha em conta tanto o tamanho da imagem projectada e a dimensão do desvio vertical, directamente proporcionais à distância da projeção.

Fornecemos uma tabela de tamanhos de ecrã de formato 4:3-para ajudá-lo a determinar a localização ideal do seu projector. Há duas dimensões a considerar, a distância perpendicular horizontal do centro do ecrã (distância de projecção), e a altura da compensação vertical do projector a partir da borda horizontal do ecrã (compensação).

Como determinar a posição do projector para um certo tamanho de ecrã

1. Seleccionar o tamanho do seu ecrã.
2. Consulte a tabela e encontre a correspondência mais próxima ao tamanho do seu ecrã nas colunas à esquerda "Diagonal do Ecrã 4:3". Usando este valor, percorra esta linha para a direita até encontrar a distância média correspondente a partir do valor do ecrã na coluna indicada "Média". Esta é a distância de projecção.
3. Na mesma linha, olhe na coluna da direita e faça uma anotação do valor da Compensação vertical. Isto irá determinar a disposição da compensação vertical final do projector em relação à borda do ecrã.
4. A posição recomendada para o projector é alinhada perpendicularmente com o centro horizontal do ecrã, de acordo com a distância do ecrã determinada no passo 2 acima e compensada pelo valor determinado no passo 3 acima.

Por exemplo, se estiver usando um ecrã de 120 polegadas, a distância de projecção recomendada é de 4667 mm, com uma compensação vertical de 183 mm.

Se colocar o projector em uma posição diferente (àquela recomendada), terá de incliná-lo para baixo ou para cima para centralizar a imagem no ecrã. Nessas situações, algumas imagens distorcidas irão aparecer. Use a função Keystone para corrigir a distorção.

Como determinar o tamanho de ecrã recomendado para uma dada distância

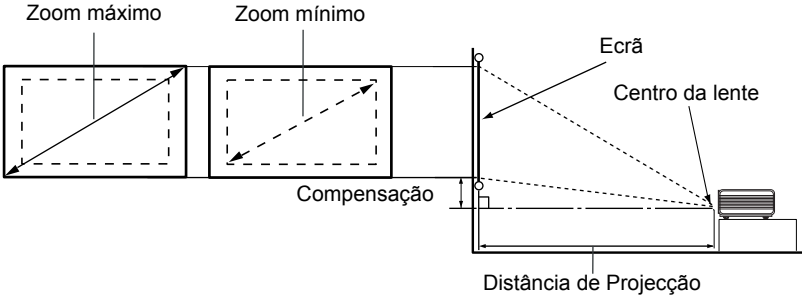
Este método pode ser usado para situações em que após adquirir este projector deseja saber que tamanho de ecrã se adapta à sua sala.

O tamanho máximo do ecrã é limitado pelo espaço físico disponível em sua sala.

1. Meça a distância entre o projector e o local em que deseja posicionar o ecrã. Esta é a distância de projecção.
2. Consulte a tabela e encontre a correspondência mais próxima às suas medidas na distância média da coluna do ecrã indicada "Média". Verifique se a sua distância se encontra entre as distâncias min e max apresentadas em cada um dos lados do valor de distância média.
3. Usando este valor, percorra a linha para a esquerda até encontrar a diagonal correspondente do ecrã, relacionada naquela linha. Este é o tamanho da imagem projectada do projector na distância de projecção.
4. Na mesma linha, olhe na coluna da direita e faça uma anotação do valor da Compensação vertical. Isso irá determinar a colocação final do ecrã em relação ao plano horizontal do projector.

Por exemplo, se a sua distância de projecção for 4,5 m (4500 mm), a correspondência mais próxima na coluna Média é 4593 mm. Olhando para essa linha veremos que um ecrã de 3000 mm (3 m) é exigido. Se for utilizar ecrãs de tamanho imperial, os tamanhos de ecrã indicados em cada lado do ecrã de 3 m são ecrãs de 9 pés e 10 pés.

Ao verificar os valores da distância de projecção min e max para esses tamanhos de ecrã podemos observar que a distância de projecção de 4,5 m precisará ser reduzida para adaptar-se ao ecrã de 9 pés, ou aumentada para adaptar-se ao ecrã de 10 pés. O projector pode ser ajustado (usando-se o controle de zoom) para apresentar esses diferentes tipos de ecrã relativos a essas distâncias de projecção. Observe que esses diferentes ecrãs possuem valores de compensação vertical diferentes.



Diagonal do Ecrã 4:3			Distância do Ecrã em mm			Compensação Vertical em mm
Pés	Polegadas	mm	Comprimento min (com max. zoom)	Média	Comprimento max (com min. zoom)	
4	48	1219	1778	1867	1956	73
		1500	2187	2297	2406	90
5	60	1524	2222	2333	2444	91
6	72	1829	2667	2800	2933	110
		2000	2916	3062	3208	120
7	84	2134	3111	3267	3422	128
8	96	2438	3556	3733	3911	146
		2500	3645	3828	4010	150
9	108	2743	4000	4200	4400	165
		3000	4347	4593	4812	180
10	120	3048	4444	4667	4889	183
		3500	5104	5359	5614	210
12	144	3658	5334	5601	5867	219
		4000	5833	6124	6416	240
15	180	4572	6667	7000	7333	274
		5000	7291	7655	8020	300
18	216	5486	7999	8399	8799	329
		6000	8749	9186	9624	360
25	300	7620	11111	11667	12222	457

Há uma tolerância de 3% para esses números devido a variações dos componentes ópticos. É recomendável, caso pretenda instalar este projector permanentemente, testar fisicamente o tamanho de projecção e a distância com o projector em seu local antes de instalá-lo de forma definitiva, de modo a realizar os ajustes relacionados às características ópticas do projector. Isto ajudará a determinar a posição de montagem exacta que melhor se adapte ao seu local de instalação.

Conexão

Ao conectar uma fonte de sinal ao projector, certifique-se de:

1. Desligar todo o equipamento antes de fazer qualquer conexão.
2. Usar os cabos de sinal correctos para cada fonte.
3. Assegurar-se de que os cabos estejam colocados firmemente.

Nas conexões mostradas abaixo, alguns cabos podem não estar incluídos junto com o projector (ver "Conteúdo da embalagem" na pag. 1). Eles estão disponíveis comercialmente nas lojas de productos electrônicos.

Conexão de um computador ou monitor

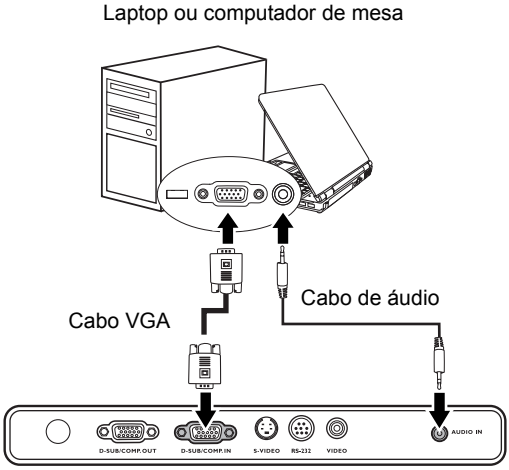
Conexão a um computador

O projector fornece um soquete de entrada VGA que permite a conexão a um laptop ou computador de mesa.

Para conectar o projector em um laptop ou computador de mesa:

1. Use o cabo VGA fornecido e conecte uma das extremidades ao soquete de saída D-Sub do computador.
2. Conecte a outra extremidade do cabo VGA no soquete de entrada de sinal D-SUB/COMP IN do projector.
3. Se desejar usar o altifalante do projector (mono), utilize um cabo de áudio adequado e conecte uma das extremidades do cabo no soquete de saída de áudio do computador e a outra extremidade no soquete Audio do projector.

O caminho de conexão final deverá ser como mostrado no diagrama a seguir:



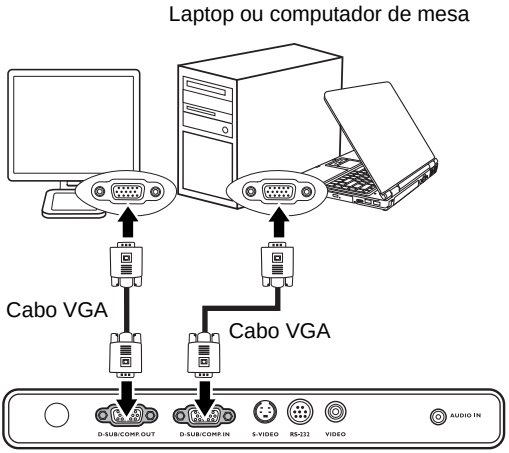
Muitos laptops não activam suas portas externas de vídeo quando são conectados a um projector. Normalmente uma combinação de teclas como FN + F3 ou a tecla CRT/LCD activa ou desactiva a exibição externa. Localize a tecla de função marcada com CRT/LCD ou uma tecla de função com o símbolo de um monitor no laptop. Prima FN e a tecla de função marcada, simultaneamente. Consulte a documentação do seu laptop para encontrar a combinação de teclas certa.

Conexão a um monitor

Se desejar visualizar sua apresentação em um monitor ou no ecrã, poderá conectar o soquete de saída de sinal RGB do projector em um monitor externo com um cabo VGA conforme as instruções abaixo:

1. Conecte o projector no computador como descrito em "Conexão a um computador" na pag. 11.
2. Utilize um cabo VGA adequado (somente um é fornecido) e conecte uma das extremidades do cabo no soquete de saída D-Sub do monitor de vídeo.
3. Conecte a outra extremidade do cabo no soquete D-SUB OUT do projector.

O caminho de conexão final deverá ser como mostrado no diagrama a seguir:



A saída D-Sub somente funciona quando uma entrada D-Sub apropriada é feita no projector.

Se pretender utilizar este metodo de conexao quando o projector esta no modo de Suspensao, certifique-se de que a funcao saida VGA Activa esta activada na CONFIGURACAO DO SISTEMA: Menu Avancado.

Ver “SISTEMA: Menu Avancado” na pag. 11 para mais detalhes.

Conexão de dispositivos de fonte de Vídeo

Você pode conectar seu projector a vários dispositivos de fonte de Vídeo que tenham qualquer um dos soquetes de saída indicados a seguir:

- Vídeo Componente
- S-Video
- Video (composite)

Só é preciso conectar o projector a um dispositivo da fonte de Vídeo usando somente um dos métodos de conexão acima, embora cada um deles forneça um nível diferente de qualidade de vídeo. O método escolhido dependerá provavelmente da disponibilidade de terminais compatíveis tanto no projector quanto no dispositivo da fonte de Video, conforme descrito abaixo:

A melhor qualidade de vídeo

O melhor método de conexão de vídeo disponível é o Vídeo Componente (não confundir com Vídeo composite). Sintonizadores de TV Digital e DVD players têm saída incorporada para Vídeo Componente, desse modo, caso esteja disponível em seu dispositivo, este deverá ser o seu método de conexão escolhido em lugar de Vídeo composite.

Melhor qualidade de vídeo

O método S-Video oferece uma melhor qualidade de vídeo analógico do que o Vídeo composite padrão. Se tiver terminais de saída tanto para Vídeo composite quanto S-Video em seu dispositivo de fonte de Video, deverá utilizar a opção S-Video.

Qualidade de vídeo inferior

Vídeo composite é um vídeo analógico e terá um resultado perfeitamente aceitável, mas inferior ao resultado óptimo do seu projector, sendo o vídeo de menor qualidade dentre os métodos disponíveis aqui descritos.

Conexão de Áudio

O projector possui um altifalante mono incorporado, projectado para oferecer funcionalidade básica de áudio durante as apresentações de dados, somente para propósitos de reuniões de negócios. Ele não foi criado ou projectado para reprodução de áudio estéreo, como ocorre em conjunto de som home theatre ou aparelhos domésticos para exibição de cinema. Qualquer saída de áudio estéreo (se fornecida), está associada a uma saída comum de áudio mono através do altifalante do projector.

Se houver um sistema de som separado, você provavelmente desejará conectar a saída de áudio de seu dispositivo de origem de Video àquele sistema de som, em vez de conectar ao áudio mono do projector. As ilustrações das conexões de áudio apresentadas nas secções a seguir são fornecidas apenas com finalidade informativa. Não há necessidade de conectar áudio ao projector se houver um sistema de som alternativo disponível, ou se o áudio não for necessário.

Conexão de um dispositivo de fonte Vídeo Componente

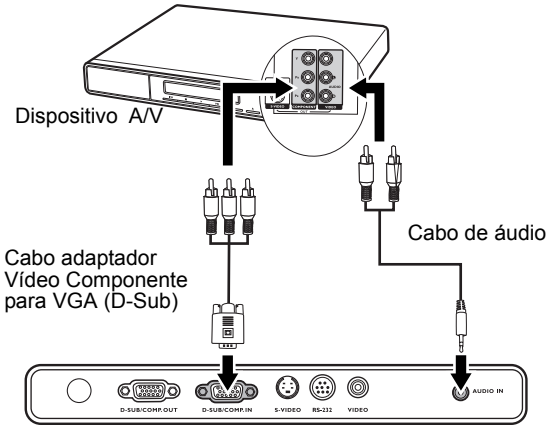
Examine seu dispositivo de origem de Vídeo para determinar se ele tem disponível um conjunto de soquetes de saída não utilizados para Vídeo Componente:

- Em caso afirmativo, pode continuar com esse procedimento.
- Caso contrário, você precisará verificar novamente que método deverá usar para conectar seu dispositivo.

Para conectar o projector a um dispositivo de origem Vídeo Componente:

1. Utilize um cabo adaptador Video Componente para VGA (D-Sub) e conecte a extremidade com 3 conectores tipo RCA nos soquetes de saída de Video Componente do dispositivo da fonte de Video. Faça a correspondência da cor dos plugues com a cor dos soquetes; verde com verde, azul com azul e vermelho com vermelho.
2. Conecte a outra extremidade do cabo adaptador Vídeo Componente para VGA (D-Sub) (com um conector tipo D-Sub) no soquete D-SUB/COMP IN do projector.
3. Se desejar usar o altifalante do projector (mono), utilize um cabo de áudio adequado e conecte uma das extremidades do cabo no soquete de saída de áudio do computador e a outra extremidade no soquete Audio do projector.

O caminho de conexão final deverá ser como mostrado no diagrama a seguir:



Se conectar o projector a um sintonizador de TV de Alta Definição (HDTV), os seguintes padrões são suportados:

- 480i
- 576i
- 720p (50/ 60 Hz)
- 480p
- 576p
- 1080i (50/ 60 Hz)

- **O projector somente é capaz de reproduzir áudio mono, mesmo se uma entrada de áudio estéreo for conectada. Ver "Conexão de Áudio" na pag. 13 para mais detalhes.**
- **Vídeo Componente é a única saída de vídeo que reproduz figuras nativas com formato de imagem 16:9.**
- **Se a imagem de vídeo seleccionada não é exibida depois que o projector é ligado e a origem de vídeo correcta é seleccionada, verifique se o dispositivo da fonte de vídeo está ligado e funciona correctamente. Verifique também se os cabos de sinal foram conectados correctamente.**

Conexão de dispositivo de fonte S-Video

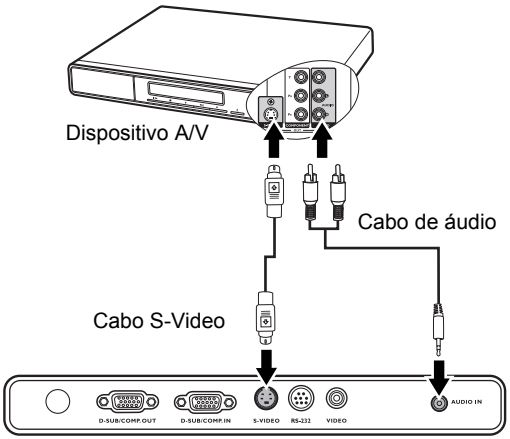
Examine o seu dispositivo da fonte de Vídeo para determinar se ele possui um soquete de saída não utilizado disponível S-Vídeo:

- Em caso afirmativo, pode continuar com esse procedimento.
- Caso contrário, você precisará verificar novamente que método deverá usar para conectar seu dispositivo.

Para conectar o projector a um dispositivo de fonte S-Vídeo:

1. Use o cabo S-Video fornecido e conecte uma das extremidades ao soquete de saída S-Video do dispositivo da fonte de Video.
2. Conecte a outra extremidade do cabo S-VIDEO no soquete S-VIDEO do projector.

O caminho de conexão final deverá ser como mostrado no diagrama a seguir:



- **O projector somente é capaz de reproduzir áudio mono, mesmo se uma entrada de áudio estéreo for conectada.**
- **Se a imagem de vídeo seleccionada não é exibida depois que o projector é ligado e a fonte de vídeo correcta é seleccionada, verifique se o dispositivo da fonte de vídeo está ligado e funciona correctamente. Verifique também se os cabos de sinal foram conectados correctamente.**
- **Se você já realizou uma conexão Vídeo Componente entre o projector e este dispositivo de fonte S-Vídeo, usando conexões Vídeo Componente, você não precisa se conectar a esse dispositivo novamente usando uma conexão S-Vídeo, já que isto geraria uma segunda conexão desnecessária e com qualidade de imagem inferior.**

Conexão de um dispositivo de origem Vídeo composite

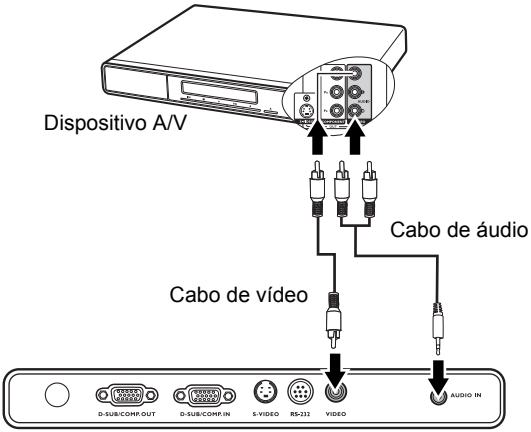
Examine seu dispositivo de fonte de Vídeo para determinar se ele tem disponível um conjunto de soquetes de saída não utilizados para Vídeo composite:

- Em caso afirmativo, pode continuar com esse procedimento.
- Caso contrário, você precisará verificar novamente que método deverá usar para conectar seu dispositivo.

Para conectar o projector a um dispositivo de fonte Vídeo composite:

1. Use um cabo de Video e conecte uma das extremidades ao soquete de saída de Video do dispositivo da fonte de Video.
2. Conecte a outra extremidade do cabo de Vídeo no soquete VIDEO do projector.

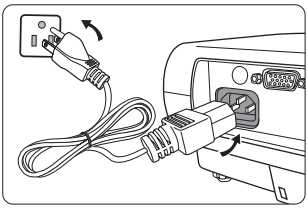
O caminho de conexão final deverá ser como mostrado no diagrama a seguir:



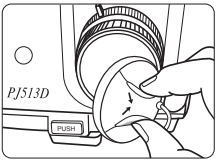
- **O projector somente é capaz de reproduzir áudio mono, mesmo se uma entrada de áudio estéreo for conectada.**
- **Se a imagem de vídeo seleccionada não é exibida depois que o projector é ligado e a fonte de vídeo correcta é seleccionada, verifique se o dispositivo da fonte de vídeo está ligado e funciona correctamente. Verifique também se os cabos de sinal foram conectados correctamente.**
- **Somente será preciso se conectar a esse dispositivo usando uma conexão Video composite se as entradas Vídeo Componente e S-Video não puderem ser utilizadas.**

Inicialização

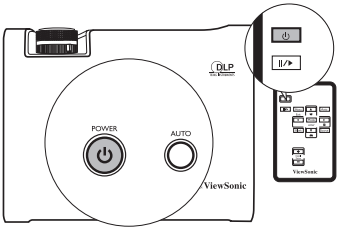
1. Encaixe o fio de alimentação no projector e na tomada da parede. Ligue o interruptor da tomada de parede (onde aplicável). Verifique se o **indicador de Energia** no projector apresenta a luz laranja depois que a corrente é ligada.



2. Retire a tampa da lente. Se for deixada no lugar, poderá se deformar devido ao calor produzido pela lâmpada do projector.



3. Prima **Power** no projector ou no controlo remoto para ligar o projector. A **Luz Indicadora de Energia (Power)** piscará na cor verde e se manterá verde enquanto o projector estiver ligado.
   Os procedimentos de inicialização levam cerca de 30 segundos. No estágio seguinte à inicialização, um logotipo de inicialização é projectado.
   (Se necessário) Gire o anel de foco para ajustar a nitidez da imagem.



Se o projector se mantiver ainda quente da atividade anterior, o ventilador para resfriamento será ativado por aproximadamente 90 segundos antes que a lâmpada se acenda.

4. Se for solicitada uma palavra-passe, prima os botões de seta para digitar uma palavra-passe de seis dígitos.
5. Ligue todos os equipamentos conectados.
6. O projector começará a procurar sinais de entrada. A fonte de entrada atualmente procurada é exibida na margem superior esquerda do ecrã. Se o projector não detectar um sinal válido, a mensagem de busca ('Sem Sinal') continuará a ser exibida até que um sinal de fonte de entrada seja encontrado.
   Você pode também premir **FONTE** no projector ou no controlo remoto para seleccionar seu sinal de entrada desejado.

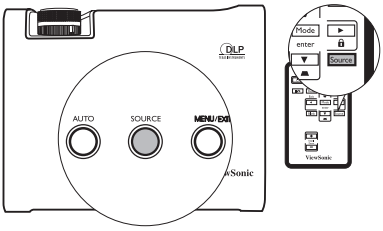
Se a frequência/resolução do sinal de entrada exceder a faixa de operação do projector, aparecerá a mensagem 'Out of Range (Fora da faixa)' exibida no ecrã. Por favor, altere para um sinal de entrada que seja compatível com a resolução do projector ou ajuste o sinal de entrada para uma configuração mais baixa. Ver "Mapa de tempo" na pag. 47 para mais detalhes.

Alternar sinais de entrada

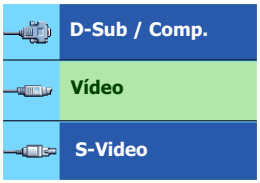
O projector pode ser conectado a vários dispositivos ao mesmo tempo. Entretanto, só poderá exibir um dispositivo de cada vez.

Certifique-se de que a função **Busca Automática Rápida** no menu **FONTE** esteja activada **Ligar** (que é o padrão deste projector) se desejar que o projector busque automaticamente os sinais.

É possível também percorrer manualmente as origens de entrada disponíveis.



1. Prima **FONTE** no projector ou no controlo remoto. Uma barra de selecção de fonte é exibida.
2. Prima ▲ /▼ até que o sinal desejado seja seleccionado e prima **MODO/ENTRAR** no projector ou **Modo/Entrar** no controlo remoto.
   Depois de detectada, a informação de fonte seleccionada irá aparecer na margem do ecrã por alguns segundos. Se houver vários equipamentos conectados ao projector, repita os passos 1-2 para buscar um outro sinal.



- **O nível de luminosidade da imagem projectada irá se alterar sempre que você alternar diferentes sinais de entrada.**
  Apresentações de "PC " de dados (gráficos), usando na maioria das vezes figuras estáticas, têm geralmente mais brilho do que "Vídeo", que usa na maioria das vezes figuras em movimento (filmes).

  O tipo de sinal de entrada executa as opções disponíveis para o Modo Predefinido. Ver "Selecção de um modo predefinido" na pag. 22 para mais detalhes.

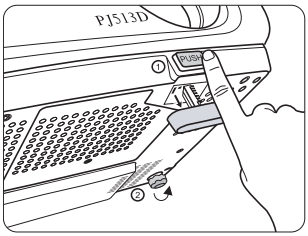
- **A resolução de exibição nativa deste projector tem o formato de imagem 4:3. Para uma melhor imagem de exibição, seleccione e use uma fonte de entrada que corresponda a esta resolução. Quaisquer outras resoluções serão dimensionadas pelo projector, conforme a definição de formato de imagem, o que poderá causar alguma distorção ou perda de nitidez na imagem. Ver "Selecção do formato de imagem" na pag. 21 para mais detalhes.**

Ajuste da imagem projectada

Ajuste do ângulo de projecção

O projector vem equipado com uma base de pé para ajuste de desengate rápido e uma base de pé para ajuste traseiro. Estas bases de pé alteram a altura da imagem e o ângulo de projecção. Para ajustar o projector:

1. Prima o botão de desengate rápido para levantar a frente do projector. Depois que a imagem for posicionada no local desejado, libere o botão de desengate rápido para travar o pé na posição.



Não olhe para a lente quando a lâmpada estiver ligada. A luz forte da lâmpada poderá causar danos aos olhos.

Tenha cuidado ao premir o botão de ajuste já que ele se encontra próximo à abertura de exaustão de onde provém o ar quente.

2. Gire a base de pé para ajuste para ajustar o ângulo horizontal.

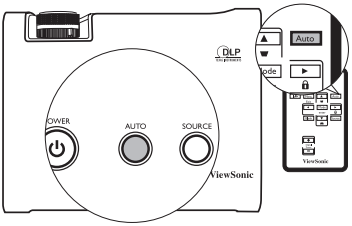
Para recolher a base de pé, segure o projector e prima o botão de desengate rápido, em seguida abaixe lentamente o projector. Gire a base de pé para ajuste traseiro na direção contrária.

Se o projector não estiver colocado em uma superfície plana ou o ecrã e o projector não estiverem perpendicular um ao outro, a imagem projectada terá a forma trapezoidal. Para corrigir esta situação. **Ver "Correção da distorção" na pag. 20 para mais detalhes.**

Ajuste automático da imagem

Em alguns casos, você precisará optimizar a qualidade da imagem. Para fazer isto, prima **AUTO** no projector ou no controlo remoto. Em 3 segundos, a função embutida de Ajuste Automático Inteligente irá reajustar os valores de Frequência e Relógio para fornecer a melhor qualidade de imagem.

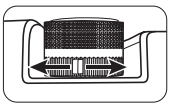
A informação de fonte actual será exibida na margem superior esquerda do ecrã por 3 segundos.



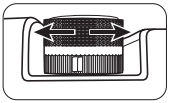
O ecrã ficará em branco quando AUTO estiver funcionando.

Ajuste fino do tamanho e nitidez da imagem

1. Ajuste a imagem projectada para o tamanho necessário com o anel de zoom.



2. Em seguida, torne a imagem mais viva ao girar o anel de foco.

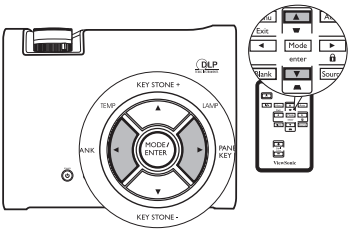


Correção da distorção

Keystone se refere a situação em que a imagem projectada aparece bem mais larga, seja na parte superior ou inferior. Isso ocorre quando o projector não está perpendicular ao ecrã.

Para efectuar a correção, além de ajustar a altura do projector, será preciso corrigir manualmente seguindo UM desses passos.

1. Prima ▽ ou △ no painel de controlo de projector no controlo remoto para exibir a barra de status marcada Distorção. Prima ▽ para corrigir a distorção na parte superior da imagem. Prima △ para corrigir a distorção na parte inferior da imagem.
2. Prima **MENU/SAIR** no projector ou no controlo remoto. Vá para **VISOR > Distorção** e ajuste os valores premindo ▽ ou △ no projector ou no controlo remoto.



Por exemplo,

Distorção 0

- **Prima ▽ no projector ou no controlo remoto.**
- **Prima ▽ no projector ou no controlo remoto quando estiver no menu Imagem > Distorção.**

Distorção -6

Distorção 0

- **Prima △ no projector ou no controlo remoto.**
- **Prima △ no projector ou no controlo remoto quando estiver no menu Imagem > Distorção.**

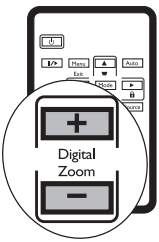
Distorção +6

Ampliação e busca de detalhes na imagem projectada

Se precisar encontrar detalhes da figura projectada, amplie a imagem. Use as teclas com as setas de direção para navegar pela imagem.

- Uso do controlo remoto.

1. Prima **D. ZOOM** +/- para exibir a tecla de Zoom. Prima **D. ZOOM** + para ampliar o centro da imagem. Prima a tecla repetidamente até que o tamanho da imagem se ajuste às suas necessidades.
2. Use as setas de direção (▲, ▼, ◀, ▶) no projector ou no controlo remoto para navegar pela imagem.



Só é possível navegar pela imagem depois que ela for ampliada. É possível ampliar ainda mais a imagem enquanto busca os detalhes.

3. Para a imagem retornar ao seu tamanho original, prima **AUTO**. Pode-se premir também **D. ZOOM -**. Quando a tecla é premida novamente a imagem se reduz ainda mais, até retornar ao seu tamanho original.

- Uso do menu OSD.

1. Prima **MENU/SAIR** e depois prima ◄ ou ► até que o **VISOR** menu fique destacado.
2. Prima ▼ para destacar **Zoom Digital**.
3. Prima **MODO/ENTRAR** e prima ▲ para ampliar a imagem até o tamanho desejado.
4. Prima **MODO/ENTRAR** para activar a função Pan.
5. Use as setas de direção (▲, ▼ , ◄ , ►) no projector ou no controlo remoto para navegar pela imagem.
6. Para reduzir o tamanho da imagem, prima **MODO/ENTRAR** para retornar à função zoom in/out (ampliar/reduzir) e prima **AUTO** para restaurar a imagem ao seu tamanho original. Pode-se premir também ▼ repetidamente até que seja restaurada ao seu tamanho original.

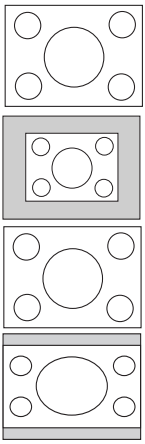
Selecção do formato de imagem

O 'formato de imagem' é a proporção da largura da imagem em relação à largura da imagem. A maioria dos televisores analógicos e computadores tem o formato 4:3 que é o padrão para este projector e TV e DVDs normalmente têm o formato 16:9.

Com o advento do processamento do sinal digital, dispositivos de exibição digital, como este projector, podem expandir e dimensionar dinamicamente a saída da imagem para um formato diferente daquele da fonte de entrada da imagem.

É possível alterar o formato da imagem projectada (não importando qual o formato da fonte) informando **VISOR** > **Formato de Imagem**. Seleccionar um formato de de imagem que se adapte ao formato do sinal de vídeo e às suas exigências de exibição. Existem quatro formatos de imagem disponíveis:

Nas figuras abaixo, as partes pretas indicam áreas inactivas e as partes brancas indicam áreas activas.



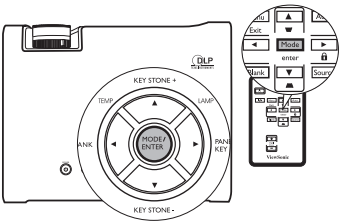
1. **Auto**: Dimensiona uma imagem para se adaptar à resolução nativa do projector (4:3). Isto é recomendável quando se quer fazer uso total do ecrã
2. **Nativo**: A imagem é projectada em sua resolução original e dimensionada para se ajustar proporcionalmente à área de exibição. Para sinais de entrada com resoluções mais baixas, a imagem projectada se apresentará menor do que fosse redimensionada para ecrã total. Você pode apenas ajustar as definições de zoom ou mover o projector em direção ao ecrã para se adequar ao tamanho de imagem se necessário. Talvez seja preciso refocalizar o projector depois de fazer estes ajustes.
3. **4:3**: Dimensiona a imagem de modo que seja exibida no centro do ecrã com formato de imagem 4:3. É o mais adequado para imagens 4:3, como monitores de computador, TV com definição padrão e filmes em DVD com formato 4:3, já que as imagens são exibidas sem alteração de formato.
4. **16:9**: Dimensiona a imagem de modo que seja exibida no centro do ecrã com formato de imagem 16:9. É o mais adequado para imagens que já têm o formato16:9, como TV de alta definição, já que as imagens são exibidas sem alteração de formato.

O formato de imagem 16:9 somente se origina de entrada Vídeo Componente, quando alimentado por um sinal de formato apropriado 16:9. Ver "Conexão de um dispositivo de fonte Vídeo Componente" na pag. 14 e "Obter o tamanho da imagem de preferência" na pag. 8 para mais detalhes.

Optimação da imagem

Selecção de um modo predefinido

O projector é pré-ajustado com vários modos de imagens predefinidos de modo que se possa escolher um modo que se adapte ao seu ambiente operacional e ao tipo de imagem da fonte de entrada.



Para seleccionar um modo de operação que se adapte às suas necessidades, siga um dos passos abaixo.

- Prima **MODO/ENTRAR** no controlo remoto ou no projector repetidamente até que o modo desejado seja seleccionado.
- Vá para o menu **IMAGEM > Modo Predefinido** e prima ◀ / ▶ para seleccionar o modo desejado.

Os modos predefinidos disponíveis para os diferentes tipos de sinais estão relacionados abaixo.

Entrada de Sinal do PC

1. **Brilho Máximo Modo (Padrão)**: Maximiza a luminosidade da imagem projectada. Esse modo é adequado para ambientes onde uma luminosidade extra se torna necessário, como quando se usa o projector em salas muito iluminadas.
2. **Apresentação Modo**: Projectado para apresentações. A luminosidade neste modo é enfatizada para corresponder às cores do PC e notebook.
3. **Foto Modo**: Maximiza a pureza das cores RGB para fornecer imagens reais sem levar em consideração a configuração de luminosidade. É mais apropriado para a visualização de fotos tiradas com uma câmera adequadamente ajustada e compatível com sRGB e para a visualização de aplicativos de imagens gráficas e desenhos como o AutoCAD.
4. **Cinema Modo**: É apropriado para a reprodução de filmes em cores e videoclipes de câmeras digitais ou DVs, através da entrada do PC, para melhor visualização em ambientes escuros (pouca iluminação).
5. **Utilizador 1/Utilizador 2 Modo**: Recupera as definições personalizadas com base nos atuais modos predefinidos disponíveis. Ver "Definição do Utilizador 1/Utilizador 2 modo" na pag. 23 para mais detalhes.

Entrada de Sinal YPbPr/S-Video/Video

1. **Brilho Máximo Modo**: É adequado para reprodução de jogos em vídeo (gamebox) em um ambiente de iluminação de uma sala de estar normal.
2. **Padrão Modo (Padrão):** É apropriado para visualização de filmes coloridos e videoclipes de câmeras digitais ou DVs.
3. **Cinema Modo**: É adequado para apreciar filmes escuros ou filmes em DVD melhor visualizados em um ambiente de cinema doméstico escuro (pouca iluminação) ou sala de estar.
4. **Utilizador 1/Utilizador 2 Modo**: Recupera as definições personalizadas baseado nos atuais modos predefinidos disponíveis. Ver "Definição do Utilizador 1/Utilizador 2 modo" na pag. 23 para mais detalhes.

Definição do Utilizador 1/Utilizador 2 modo

Há dois modos a serem definidos pelo utilizador se os atuais modos predefinidos disponíveis não se ajustarem às suas necessidades. Um dos modos predefinidos poderá ser usado (exceto o utilizador 1/2) como um ponto de partida para personalizar as definições.

1. Prima **MENU/SAIR** para abrir o menu de exibição no ecrã (OSD).
2. Vá para o menu **IMAGEM** > **Modo Predefinido**.
3. Prima ◀ / ▶ para seleccionar **Utilizador 1** ou **Utilizador 2 Mode**.
4. Prima ▼ para destacar **Modo de Referência**.

☞ **Esta função somente está disponível quando Utilizador 1, ou o modo Utilizador 2 está seleccionado no Modo Predefinido item submenu.**

5. Prima ◀ / ▶ para seleccionar um modo predefinido que se aproxime das suas necessidades.
6. Prima ▼ para seleccionar um item do menu para ser alterado e ajuste o valor com ◀ / ▶ . Ver "Sintonia fina da qualidade imagem nos modos utilizador" abaixo para mais detalhes.
7. Quando todas as definições tiverem sido feitas, destaque **Guardar Definições** e prima **MODO/ENTRAR** para armazenar o conjunto de definições para **Utilizador 1** ou **Utilizador 2**.
8. A mensagem de confirmação '**Definição Guardada**' será exibida.

☞ **Todos os valores de definições guardados no modo Utilizador 1 ou Utilizador 2 podem ser vistos ao se abrir novamente o menu OSD, seleccionar Utilizador 1 ou Utilizador 2 no item do submenu Modo Predefinido, um valor de definição somente pode ser guardado na memória do Utilizador 1 ou Utilizador 2.**

Sintonia fina da qualidade imagem nos modos utilizador

De acordo com o tipo de sinal detectado existem algumas funções disponíveis a serem definidas pelo utilizador quando o modo Utilizador 1 ou modo Utilizador 2 é seleccionado. É possível ajustar-se essas funções baseado nas suas necessidades.

Ajuste Luminosidade

Ajuste os valores premindo ◀ / ▶ no projector ou no controlo remoto.

Quanto mais alto o valor maior a luminosidade da imagem. Quanto menor a definição mais escura a imagem. Ajuste esse controlo de modo que as áreas pretas da imagem apareçam apenas pretas e os detalhes nas áreas escuras fiquem visíveis.

Ajuste Contraste

Ajuste os valores premindo ◀ / ▶ no projector ou no controlo remoto.

Quanto mais alto o valor maior o contraste. Use para definir o pico do nível de branco após ter previamente ajustado a definição de Luminosidade para se ajustar à sua entrada seleccionada e ambiente de visualização.

Ajuste Cor

Destaque **Cor** no menu **IMAGEM** e ajuste os valores premindo ◄ /► no projector ou no controlo remoto.

Definições mais baixas produzem cores menos saturadas; se definido com o valor mínimo a imagem ficará em preto e branco. Se a definição for muito alta as cores na imagem ficarão fortes demais, o que tornará a imagem pouco realista.

Ajuste Tonalidade

Destaque **Tonalidade** no menu **IMAGEM** e ajuste os valores premindo ◄ /► no projector ou no controlo remoto.

Quanto mais alto o valor mais avermelhada a imagem se torna. Quanto mais baixo o valor mais esverdeada a imagem se torna.

Ajuste Nitidez

Destaque **Nitidez** no menu **IMAGEM** e ajuste os valores premindo ◄ /► no projector ou no controlo remoto.

Quanto mais alto o valor mais forte a imagem se torna. Quanto mais baixo o valor mais suave a imagem se torna.

Ajuste Cor Brilhante

Destaque **Cor Brilhante** no menu **IMAGEM** e selccione os valores premindo ◄ /► no projector ou no controlo remoto.

Este recurso utiliza um novo algoritmo para processamento de cores e aprimoramento do nível do sistema, o que permite maior luminosidade enquanto mantém as cores da imagem mais verdadeiras e mais vibrantes. Permite ainda um aumento da luminosidade de mais de 50% nas imagens com meios tons, comum em cenas de vídeo e cenas naturais, de modo que projector reproduza as imagens em cores realistas e verdadeiras. Se preferir imagens com essa qualidade, seleccione **Ligar**. Se não precisar deste recurso, seleccione **Desligar**.

Ligar é o padrão e a selecção recomendada para este projector.

Selecção de temperatura de cor

Ajuste os valores premindo ◄ /► no projector ou no controlo remoto.

Existem quatro definições predefinidas disponíveis de temperatura de cor*.

1. **T1:** A temperatura de cor mais alta, T1 faz a imagem parecer mais branco azulada do que em outras definições.
2. **T2:** Faz a imagem parecer branco azulada.
3. **T3:** Mantém as cores normais para branco.
4. **T4:** Faz a imagem parecer branco avermelhado.

***Sobre temperaturas de cor:**

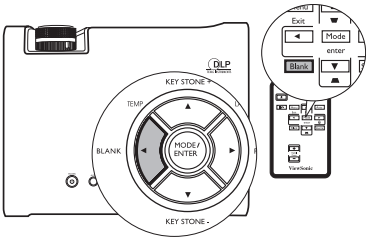
Existem muitos diferentes matizes que são considerados "brancos" para várias finalidades. Um dos métodos comuns para representar a cor branca é conhecido como temperatura da cor. Uma cor branca com uma temperatura de cor baixa aparece como branco avermelhado. Uma cor branca com uma temperatura de cor alta parece conter mais a cor azul.

☞ **Quando Cor Brilhante está definido para Desligar, o ajuste de temperatura de cor não funcionará.**

Ocultar a imagem

Para o apresentador manter toda a atenção da platéia, poderá ser usado **EM BRANCO** no projector ou no controlo remoto para ocultar a imagem no ecrã. Prima qualquer tecla no projector ou no controlo remoto para restaurar a imagem. A palavra '**BLANK**' aparecerá na margem inferior direita do ecrã enquanto a imagem estiver oculta. Quando a função é activada com uma entrada de áudio conectada, o áudio ainda pode ser ouvido.

Você pode ajustar o tempo de imagem oculta (blank) no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Tempo sem imagem** para fazer com que o projector restaure a imagem automaticamente após um certo tempo se nenhuma ação for realizada em relação à imagem oculta.



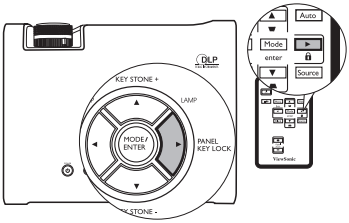
Depois de se premir EM BRANCO, a lâmpada do projector entra no modo Económico automaticamente.

Não bloqueie a lente de projecção com nenhum objeto, pois isso poderá fazer com o objeto se aqueça e fique deformado podendo até ocasionar fogo.

Teclas de controlo de bloqueio

Para evitar alterações não autorizadas nas definições ou toques acidentais nos botões, o bloqueio das teclas do painel pode ser activado para desactivar todas as funções das teclas do painel, exceto **POWER**.

1. Prima ▶ / 🔒 no projector ou no controlo remoto ou vá até **DEFIN. SISTEMA: Básica > Bloqueio das teclas do painel**, e seleccione **Ligar** premindo ◀ / ▶ no projector ou no controlo remoto.
2. Uma mensagem de confirmação será exibida. Seleccionar **Sim** para confirmar.



Para desbloquear as teclas do painel, prima e mantenha ▶ / 🔒 por 3 segundos no projector ou no controlo remoto.

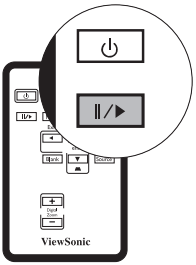
Pode-se usar também o controlo remoto para activar **DEFIN. SISTEMA: Básica > Bloqueio das teclas do painel** e premir ◀ / ▶ para seleccionar **Desligar**. Uma mensagem de confirmação será exibida. Seleccionar **Sim** para confirmar.

- **Os botões no controlo remoto podem ser utilizados quando o bloqueio das teclas do painel estiver activado.**
- **Se premir POWER para desligar o projector sem desactivar o bloqueio das teclas do painel, o projector ainda estará na condição bloqueado da próxima vez que for ligado.**

Congelar a imagem

Prima o botão **FREEZE** no controlo remoto para congelar a imagem. A palavra '**FREEZE**' irá aparecer na margem superior esquerda do ecrã. Para liberar a função, prima qualquer botão no projector ou no controlo remoto.

Mesmo quando uma imagem está congelada no ecrã, as figuras continuam activas no vídeo ou em outro dispositivo. Se os dispositivos conectados tiverem saída activa de áudio poderá se ouvir o áudio mesmo com a imagem congelada no ecrã.

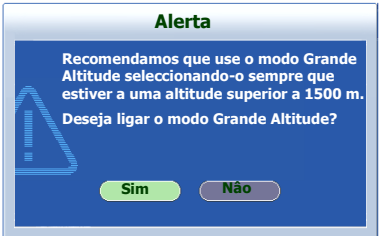


Operação em ambiente de grande altitude

Recomendamos o uso do Modo Grande Altitude quando seu ambiente estiver entre 1500 m – 3000 m acima do nível do mar e a temperatura estiver entre 0°C – 35°C.

⚠ **Não utilize o Modo Grande Altitude se sua altitude estiver entre 0 m e 1500 m e a temperatura estiver entre 0°C e 35°C. O projector ficará resfriado além do necessário se você acionar este modo nessas condições.**

Para activar o Modo Grande Altitude, vá até **DEFIN. SISTEMA: Avançado > Modo Grande Altitude**, seleccione **Ligar** premindo ◄ /► no projector ou no controlo remoto. Uma mensagem de confirmação será exibida. Destaque **Sim** e prima **MODO/ENTRAR**.


Alerta
Recomendamos que use o modo Grande Altitude seleccionando-o sempre que estiver a uma altitude superior a 1500 m.
Deseja ligar o modo Grande Altitude?
Sim
Não

A operação no Modo “Grande Altitude” poderá causar um aumento no nível do ruído de operação, em razão do aumento da velocidade do ventilador, necessário para melhorar o sistema de refrigeração e o desempenho.

Se usar este projector em outras condições extremas, excluindo aquela acima, ele poderá exibir sinais de desactivação automática, desenvolvida para proteger o seu projector contra superaquecimento. Em casos assim, você deverá alternar para o modo High Altitude para resolver esses problemas. Entretanto, isto não é uma afirmação de que este projector pode operar sob todas e quaisquer condições extremas.

Ajuste do som

Os ajustes de som, conforme abaixo, irão actuar sobre o altifalante do projector. Certifique-se de ter feito corretamente a conexão à entrada de áudio do projector. Ver "Conexão" na pag. 11 para saber como a entrada de áudio é conectada.

Retirando o som

Para desligar o som temporariamente,

1. Prima **MENU/SAIR** e depois prima ◀/▶ até que o **DEFIN. SISTEMA: Avançado** menu fique destacado.
2. Prima ▼ para destacar **Definições de Áudio** e prima **MODO/ENTRAR** no projector ou **Modo/Entrar** no controlo remoto. A página Definições de Áudio é exibida.
3. Destaque **Sem som** e prima ◀/▶ para seleccionar **Ligar**.

Ajuste do nível de som

Para ajustar o nível de som,

1. Repita os passos 1-2 acima.
2. Prima ▼ para destacar **Volume** e prima ◀/▶ para seleccionar o nível de som desejado.

Personalizar a exibição do menu do projector

Os menus de exibição no ecrã (OSD) podem ser definidos de acordo com as suas preferências. As definições a seguir não afectam as definições, operação ou desempenho da projecção.

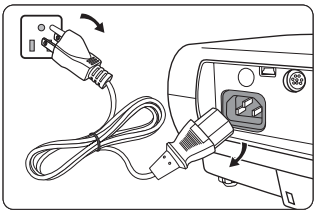
- **Tempo Visualiz. Menu** no meu **DEFIN. SISTEMA: Avançado** > **Definições do Menu** defina a extensão do tempo que o menu OSD permanecerá activo depois de premir um botão pela última vez. A extensão de tempo varia de 5 a 30 segundos em estágios de 5 segundos. Use ◀ / ▶ para seleccionar o tempo apropriado.
- **Posição do Menu** no menu **DEFIN. SISTEMA: Avançado** > **Definições do Menu** defina a posição do OSD em cinco localizações. Use ◀ / ▶ para seleccionar a posição preferida.
- **Idioma** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** defina seu idioma familiar para os Menus no Ecrã (OSD). Use ◀ / ▶ para seleccionar seu idioma.
- **Ecrã Splash** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** define um logotipo de preferência no ecrã a ser exibido durante a inicialização do projector. Use ◀ / ▶ para seleccionar um ecrã.

Desligando o projector

1. Prima **Power** e uma mensagem de confirmação irá exibir uma pergunta.
   Se não responder em alguns segundos a mensagem irá desaparecer.
2. Prima **Power** uma segunda vez. A **luz indicadora Power** piscará na cor laranja e a lâmpada se apagará, os ventiladores continuarão a funcionar por aproximadamente 90 segundos para resfriar o projector.

Para proteger a lâmpada o projector não responderá a qualquer comando durante o processo de resfriamento.

3. A luz indicadora Power se torna cor de laranja e os ventiladores param. Desconecte o fio de alimentação da tomada na parede.



- **Não desconecte o fio de alimentação antes que a sequência de desligamento do projector esteja completa ou durante os 90 segundos do processo de resfriamento.**
- **Se o projector não for desligado adequadamente, para proteger a lâmpada, quando você tentar reiniciar o projector os ventiladores funcionarão por alguns minutos para o resfriamento total. Prima POWER novamente para inicializar o projector depois que os ventiladores pararem e a luz indicadora Power se tornar cor de laranja.**

Menu operation

Menu system

Por favor, observe que os menus de exibição no ecrã (OSD) variam de acordo com o tipo de sinal seleccionado.

Menu principal	Submenu	Opções
VISOR	Formato de Imagem	4:3/16:9/AUTO/Native (Nativo)
	Distorção	
	Posição	
	Fase	
	Tamanho H.	
	Zoom Digital	
IMAGEM	Modo Predefinido	**Fonte PC:** Brilho Máximo/ Apresentação/Foto/Cinema/ Utilizador 1/Utilizador 2 **Fonte Vídeo:** Brilho Máximo/ Padrão/Cinema/Utilizador 1/ Utilizador 2
	Modo de Referência	**Fonte PC:** Brilho Máximo/ Apresentação/Foto/Cinema **Fonte Vídeo:** Brilho Máximo/ Padrão/Cinema
	Luminosidade	
	Contraste	
	Cor	
	Tonalidade	
	Nitidez	
	Cor Brilhante	Ligar/Desligar
	Temperatura de Cor	T1/T2/T3/T4
	Guardar Definições	
FONTE	Busca Automática Rápida	Ligar/Desligar

DEFIN. SISTEMA: Básica	Idioma		ENGLISH/繁體中文/FRANÇAIS/ESPAÑOL/ DEUTSCH/ITALIANO/简体中文/한국어/ 日本語/РУССКИЙ/Nederlands/Português/ Svenska/Čeština/Polski/ไปรตุเกส/Türkçe
	Posição do Projector		Proj mesa frontal/Retropr mesa/ Retropr tecto/Proj tecto frontal
	Desactivação autom.		Desactivar/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
	Tempo sem imagem		Desactivar/5 min/10 min/15 min/ 20 min/25 min/30 min
	Bloqueio das teclas do painel		Ligar/Desligar
	Controlador Temporizador		Desactivar/30 min/1 h/2 h/3 h/4 h/ 8 h/12 h
	Splash Screen (Ecrã Splash)		VS/Preto/Azul
DEFIN. SISTEMA: Avançado	Arrefecimento rápido		Ligar/Desligar
	Modo Grande Altitude		Desligar/Ligar
	DCR		Desligar/Ligar
	Saida VGA Activa		Desligar/Ligar
	Definições de Áudio	Sem som	Desligar/Ligar
		Volume	
	Definições do Menu	Tempo Visualiz. Menu	5 seg/10 seg/15 seg/20 seg/25 seg/30 seg
		Posição do Menu	Centro/Superior esquerdo/ Superior direito/Inferior direito/ Inferior esquerdo
	Definições da Lâmpada	Modo de Lâmpada	Normal/Económico
		Redefinir Tempo da Lâmpada	
		Hora da lâmpada equivalente	
	Repor todas as definições		
INFORMAÇÃO	Estado do Sistema Actual • Fonte • Modo Predefinido • Resolução • Sistema de Cor • Período Equivalente da Lâmpada		

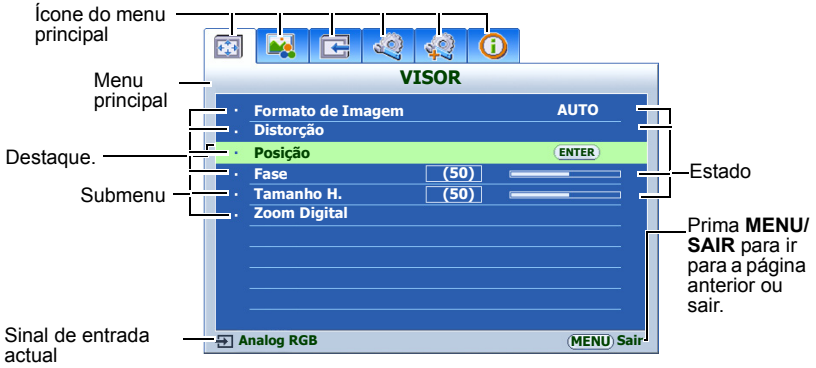
Observe que os itens do menu ficam disponíveis quando o projector detecta pelo menos um sinal válido. Se não houver nenhum equipamento conectado no projector ou nenhum sinal for detectado, os itens limitados do menu ficam acessíveis.

Utilização dos menus

O projector é equipado com menus de exibição no ecrã (OSD) para vários ajustes e definições.

Existem 17 diferentes idiomas no menu OSD. Ver "DEFIN. SISTEMA: Básica menu" na pag. 34 para mais detalhes.

Abaixo uma visão geral do menu OSD.



Os exemplos a seguir descrevem o ajuste de distorção (Keystone).

1. Prima **MENU/SAIR** no projector ou no controlo remoto para ligar o menu OSD.

2. Use ◄ / ► para seleccionar o **VISOR** menu.
3. Prima ▲ / ▼ para seleccionar **Distorção**.

4. Prima **MODO/ENTRAR** para exibir a página de correção da distorção.

5. Baseado na forma da imagem exibida no ecrã, prima os botões de distorção (keystone) (▽ / ▲, △ / ▼) para ajustar a imagem na forma retangular ou quadrada.
6. Prima **MENU/SAIR** no projector ou no controlo remoto para sair e guardar as definições.

VISOR MENU

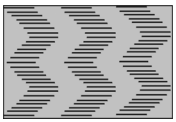
FUNÇÃO (definição/valor padrão)	DESCRIÇÃO (definição/valor padrão)
Formato de Imagem (AUTO)	Há quatro opções para ajuste do formato de imagem a depender da fonte do seu sinal de entrada. Ver "Selecção do formato de imagem" na pag. 21 para mais detalhes.
Distorção (0)	Corrige qualquer distorção da imagem. Ver "Correção da distorção" na pag. 20 para mais detalhes.
Posição (0)	Exibe a página de ajuste de posição. Para mover a imagem projectada, use os botões das setas de direção. Os valores mostrados na posição inferior da página se alteram ao se premir qualquer botão, até que alcancem seus valores máximo e mínimo.
Fase (depende da fonte de entrada seleccionada)	Ajusta a fase do relógio para reduzir a distorção da imagem. 
Tamanho H. (depende da fonte de entrada seleccionada)	Ajusta a largura horizontal da imagem.
Zoom Digital (100%)	Amplia ou reduz a imagem projectada. Ver "Ampliação e busca de detalhes na imagem projectada" na pag. 20 para mais detalhes.

IMAGEM menu

Alguns ajustes de imagem estão disponíveis somente quando certas origens de entrada estão sendo utilizadas. Ajustes não disponíveis não são mostrados no ecrã.

FUNÇÃO (definição/valor padrão)	DESCRIÇÃO
Modo Predefinido (PC: Brilho Máximo; YPbPr/ S-Video/ Video: Padrão)	Modos predefinidos são fornecidos para que possa optimizar a configuração da imagem em seu projector para que se ajuste ao seu tipo de programação. Ver "Selecção de um modo predefinido" na pag. 22 para mais detalhes.
Modo de Referência	Selecciona o modo predefinido que mais se adapta às suas necessidades de qualidade de imagem e executa a sintonia fina da imagem, com base nas selecções listadas na mesma página abaixo. Ver "Definição do Utilizador 1/Utilizador 2 modo" na pag. 23 para mais detalhes.
Luminosidade	Ajusta a luminosidade da imagem. Ver "Ajuste Luminosidade" na pag. 23 para mais detalhes.

Contraste	Ajusta o grau de diferenciação entre escuro e claro na imagem. Ver "Ajuste Contraste" na pag. 23 para mais detalhes.
Cor (0)	Ajusta o nível de saturação da cor -- a quantidade de cada cor em uma imagem de vídeo. Ver "Ajuste Cor" na pag. 24 para mais detalhes.
Tonalidade (0)	Ajusta os tons das cores vermelho e verde da imagem. Ver "Ajuste Tonalidade" na pag. 24 para mais detalhes.
Nitidez (15)	Ajusta a imagem para fazer com fique mais escura ou mais suave. Ver "Ajuste Nitidez" na pag. 24 para mais detalhes.
Cor Brilhante (Ligar)	Ver "Ajuste Cor Brilhante" na pag. 24 para mais detalhes.
Temperatura de Cor	Existem quatro definições de temperatura de cor disponíveis. Ver "Selecção de temperatura de cor" na pag. 24 para mais detalhes.
Guardar Definições	Guarda as definições feitas para **Utilizador 1** ou modo **Utilizador 2**.

FONTE menu

FUNÇÃO (definição / valor padrão)	**DESCRIÇÃO**
Busca Automática Rápida (Ligar)	Ver "Alternar sinais de entrada" na pag. 18 para mais detalhes.

DEFIN. SISTEMA: Básica menu

FUNÇÃO (configuração padrão / valor)	**DESCRIÇÃO**
Idioma	Define o idioma para os menus de exibição no ecrã (OSD). Use ◀ /▶ no projector ou no controlo remoto para seleccionar o idioma desejado. Existem 17 idiomas a sua escolha: ENGLISH/繁體中文/FRANÇAIS/ESPAÑOL/ DEUTSCH/ITALIANO/简体中文/한국어/ 日本語/РУССКИЙ/Nederlands/Português/ Svenska/Čeština/Polski/ไปรตุเกส/Türkçe
Posição do Projector (Proj Mesa Frontal)	O projector pode ser instalado no teto ou atrás de um ecrã, ou com um ou mais espelhos. Ver "Selecção do local" na pag. 7 para mais detalhes.
Desactivação autom. (Desactivar)	Esta função ajusta o projector para desligar automaticamente se nenhum sinal de entrada for detectado após um período de tempo definido. Ver "DefiniçãoDesactivação autom." na pag. 38 para mais detalhes.
Tempo sem imagem (Desactivar)	Ajusta o tempo em branco da imagem quando o recurso Blank é activado, depois do tempo decorrido o ecrã retornará. Ver "Ocultar a imagem" na pag. 25 para mais detalhes.
Controlador Temporizador (Desactivar)	Define o temporizador para desligamento automático. O temporizador pode ser definido com valor entre 30 minutos e 12 horas.
Bloqueio das teclas do painel (Desligar)	Desactiva ou activa todas as teclas de função do painel, exceto **POWER** no projector e os botões no controlo remoto. Ver "Teclas de controlo de bloqueio" na pag. 25 para mais detalhes.
Splash Screen (Ecrã Splash) (VS)	Permite seleccionar o logotipo do ecrã a ser exibido durante a inicialização do projector. Três opções estão disponíveis: VS, ecrã preto ou ecrã azul.

DEFIN. SISTEMA: Avançado menu

FUNÇÃO (definição / valor padrão)	**DESCRIÇÃO**
Arrefecimento rápido (Ligar)	Activa ou desactiva a função Arrefecimento Rápido. Ao seleccionar **Ligar** a função será activada e o tempo de resfriamento do projector será diminuído dos 90 segundos normais de duração para aproximadamente 30 segundos.
Modo Grande Altitude (Desligar)	Modo de operação em áreas de grande altitude. Ver "Operação em ambiente de grande altitude" na pag. 26 para mais detalhes.
DCR (Desligar)	Activa ou desactiva a função DCR (Índice de Contraste Dinâmico). Ao seleccionar **Ligar** a função será activada e o projector automaticamente alternará o modo de lâmpada entre normal económico, de acordo com a imagem de origem detectada. ☞Esta função somente está disponível quando uma fonte de PC estiver em uso. ⚠ **Depois de habilitar DCR, a alternância frequente do modo de lâmpada poderá diminuir sua vida útil e o nível de ruído irá variar durante a operação.**
Saida VGA Activa (Ligar)	Activa ou desactiva a funcao de saida VGA Activa. Ao seleccionar Activada o projector pode projectar um sinal VGA enquanto no modo de suspensao. ⚠ Activar a funcao de saida VGA Activa aumenta o consumo de energia em suspensao para menos de 10W.
Definições de Áudio	**Sem som** (Desligar) **Volume** (5) Ver "Ajuste do som" na pag. 27 para mais detalhes.
Definições do Menu	**Tempo Visualiz. Menu** (15 seg) Ajusta o tempo em que o OSD permanecerá activo depois que o botão foi premido pela última vez. A extensão de tempo varia de 5 a 30 segundos em estágios de 5 segundos. **Posição do Menu** (Centro) Define a posição do menu de exibição no ecrã (OSD).

Definições da Lâmpada	**Modo de Lâmpada** (Normal) Ao ajustar o projector no modo Económico o recurso de desligamento automático do temporiz. da lâmpada será estendido. Ver "Definição Modo de Lâmpada como Económico" na pag. 38 para mais detalhes. **Redefinir Tempo da Lâmpada** Depois que a lâmpada for reiniciada, seleccione **Repor** para retornar o temporiz. da lâmpada para '0'. Ver "Redefinição do temporiz. da lâmpada." na pag. 41 para mais detalhes. **Hora da lâmpada equivalente** Exibe o número de horas em que a lâmpada foi utilizada. Ver "Informações sobre o tempo da lâmpada" na pag. 38 Para mais detalhes sobre como é calculado o tempo total de duração da lâmpada.
Repor todas as definições	Retorna todas as definições aos valores predefinidos de fábrica. ☞ **As seguintes definições ainda permanecerão: Posição do Projector, Idioma, Modo Grande Altitude, Fase, Utilizador 1, Utilizador 2, Posição, Tamanho H..**

INFORMAÇÃO menu

Este menu mostra o estado de operação atual do projector.

☞ **Alguns ajustes de imagem estão disponíveis somente quando certas origens de entrada estão sendo utilizadas. Ajustes não disponíveis não são mostrados no ecrã.**

FUNÇÃO	DESCRIÇÃO
Estado do Sistema Actual	**Fonte** Mostra a fonte actual de sinal. **Modo Predefinido** Mostra o modo seleccionado no menu **IMAGEM**. **Resolução** Mostra a resolução nativa do sinal de entrada. **Sistema de Cor** Mostra o formato do sistema de entrada, NTSC, PAL, SECAM ou RGB. **Período Equivalente da Lâmpada** Exibe o número de horas em que a lâmpada foi utilizada.

Manutenção

Cuidados com o projector

Seu projector precisa de pouca manutenção. O único cuidado necessário, realizado regularmente, é manter a lente limpa.

Nunca retire qualquer peça do projector, exceto a lâmpada. Entre em contacto com seu revendedor se outras peças precisarem ser substituídas.

Limpeza da lente

Limpe a lente sempre que notar sujeira ou poeira na superfície.

- Use ar comprimido para remover a poeira.
- Se houver sujeira ou manchas, use papel para limpeza de lente ou um pano macio humedecido e passe suavemente sobre a superfície da lente.

⚠ **Nunca esfregue a lente com materiais abrasivos.**

Limpeza da caixa do projector

Antes de limpar a caixa, desligue o projector usando o procedimento de desligamento apropriado como descrito em "Desligando o projector" na pag. 28 e desconecte o fio de alimentação.

- Para remover sujeira ou poeira, passe um pano macio sobre a caixa.
- Para remover sujeiras difíceis ou manchas, humedeça um pano macio com água com detergente de pH neutro. Em seguida limpe a caixa.

⚠ **Nunca use cera, álcool, benzeno, solventes ou outros detergentes químicos. Eles poderão danificar a caixa.**

Armazenagem do projector

Se precisar armazenar o projector por um período de tempo mais longo, por favor siga as instruções abaixo:

- Certifique-se de que a temperatura e humidade da área de armazenagem estão dentro da faixa recomendada para o projector. Por favor, consulte "Especificações" na pag. 45 ou consulte seu revendedor sobre essa faixa de armazenagem.
- Recolhe os pés de ajuste.
- Remova a bateria do controlo remoto.
- Guarde o projector em sua embalagem original ou equivalente.

Transporte do projector

É recomendável que o projector seja transportado em sua embalagem original ou equivalente.

Informações sobre a Lâmpada

Informações sobre o tempo da lâmpada

Quando o projector está em operação, a duração (em horas) de uso da lâmpada é automaticamente calculada pelo temporizador interno. O método para o cálculo do equivalente em horas é apresentado a seguir:

Hora total da lâmpada (equivalente)

= 1 (hora usada no modo Económico) + 3/2 (horas usadas no modo normal)

☞ **Ver "Definição Modo de Lâmpada como Económico" abaixo para mais informações sobre o modo Económico.**

O tempo em horas da lâmpada no modo Económico é calculado como 2/3 daquele relativo ao modo normal. Ou seja, se usar o projector no modo Económico ajudará a prolongar a vida útil da lâmpada em 1/2.

Extensão da vida útil da lâmpada

A lâmpada de projecção é um item que se esgota e pode durar normalmente até 2000-3000 horas se utilizada adequadamente. Para que a lâmpada dure o maior tempo possível, coloque as seguintes definições via menu OSD.

- **Definição Modo de Lâmpada como Económico**

Ao usar o modo **Económico** o ruído do sistema e o consumo de energia são reduzidos em até 20%. Se o modo **Económico** for seleccionado, a saída de luz será reduzida e resultará na projecção de figuras mais escuras.

Ao definir o projector no modo **Económico** a vida operacional da lâmpada também será estendida. Para definir o modo **Económico**, vá até o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançado** > **Definições da Lâmpada** > **Modo de Lâmpada** e prima ◀/▶.

☞ **Quando a função DCR estiver definida como Ligar, o modo de lâmpada não pode ser ajustado.**

- **DefiniçãoDesactivação autom.**

Esta função faz com que o projector se desligue automaticamente se nenhuma fonte de entrada for detectada após um certo período de tempo, para evitar desperdiçar sem necessidade a vida útil da lâmpada.

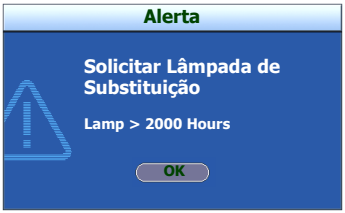
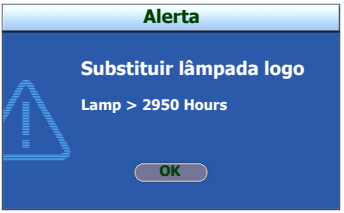
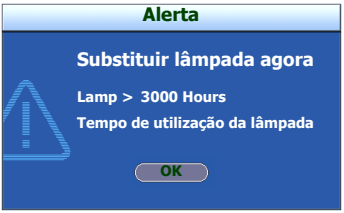
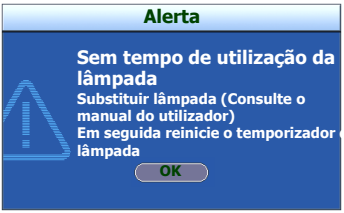
Para definir **Desactivação autom.**, vá até o menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Desactivação autom.** e prima ◀/▶. O período de tempo pode ser definido de 5 a 30 minutos em estágios de 5 minutos. Se a extensão de tempo predefinida não for adequada a sua apresentação, seleccionar **Desactivar**. O projector não será desligado automaticamente durante um certo período de tempo.

Mensagem de aviso

Quando o **Indicador da Lâmpada** acender na cor vermelha ou uma mensagem aparecer sugerindo substituir a lâmpada, por favor, instale uma nova lâmpada ou consulte o seu revendedor. Uma lâmpada antiga pode causar o mau funcionamento do projector o que, em alguns casos, poderá causar a explosão da lâmpada.

⚠ **A luz indicadora da Lâmpada e a luz de aviso da Temperatura irão acender se a lâmpada ficar muito quente. Desligue a energia e deixe que o projector esfrie por 45 minutos. Se o indicador da Lâmpada ou de Temperatura ainda se mantiver aceso depois que a energia for religada, por favor, entre em contacto com seu revendedor. Ver "Indicadores" na pag. 42 para mais detalhes.**

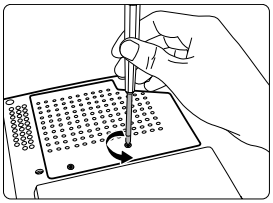
As seguintes mensagens de aviso da Lâmpada irão lembrá-lo da troca da lâmpada.

Mensagem	Estado
	A lâmpada está em operação há 2000 horas. Instale uma nova lâmpada para um desempenho perfeito. Se o projector funcionar normalmente no "Modo Económico" seleccionado (Ver "Modo de Lâmpada (Normal)" na pag. 35), você poderá continuar a operar o projector até que apareça o aviso de 2950 horas de uso da lâmpada.
	A lâmpada está em operação há 2950 horas. Uma nova lâmpada deve ser instalada para evitar o inconveniente do projector funcionar com a lâmpada fora do tempo de duração.
	A lâmpada está em operação há 3000 horas. É altamente recomendado que a lâmpada seja substituída neste momento. A lâmpada é um item que se esgota. A luminosidade da lâmpada diminui com o uso. Este é um comportamento normal da lâmpada. Substitua a lâmpada sempre que notar que o nível de luminosidade diminuiu significativamente. Se a lâmpada não for substituída previamente, ela deverá ser substituída após 3000 horas de uso.
	A lâmpada DEVE ser substituída para que projector venha a operar normalmente.

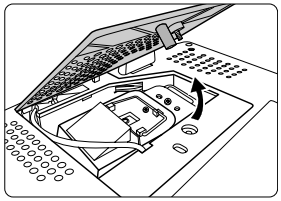
Substituição da lâmpada

- **Para reduzir o risco de choque eléctrico, desligue sempre o projector e desconecte o fio de alimentação antes de trocar a lâmpada.**
- **Para reduzir o risco de queimaduras graves deixe o projector esfriar por pelo menos 45 minutos antes de substituir a lâmpada.**
- **Para reduzir o risco de acidentes com os dedos e danos aos componentes internos, tenha cuidado ao remover o vidro da lâmpada caso ela se quebre em vários pedaços.**
- **Para reduzir o risco de acidentes com os dedos e/ou comprometer a qualidade da imagem tocando na lente, não toque no compartimento vazio da lâmpada quando a lâmpada for retirada.**
- **Esta lâmpada contém mercúrio. Consulte sua legislação local para descarte de materiais perigosos para desfazer-se da lâmpada de maneira apropriada.**

1. Desligue a energia e desconecte o projector da tomada da parede. Se a lâmpada estiver quente, evite queimaduras aguardando aproximadamente 45 minutos até que a lâmpada esfrie.
2. Vire o projector ao contrário. Desaperte os parafusos da tampa do compartimento da lâmpada.

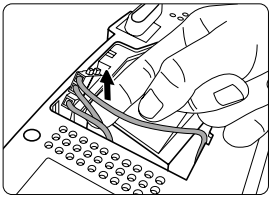


3. Retire a tampa do compartimento da lâmpada do projector.

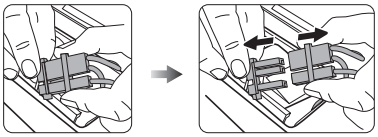


Não ligue a energia com a tampa do compartimento da lâmpada removida.

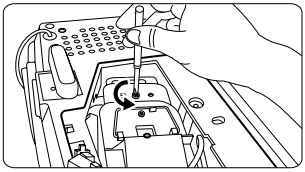
4. Retire os fios da lâmpada dos contactos eléctricos.



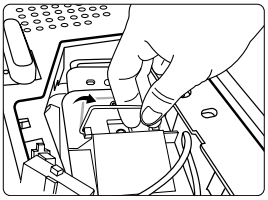
5. Desconecte o conector da lâmpada empurrando-o contra o projector enquanto o puxa para fora.



6. Desaperte os parafusos que prendem a lâmpada.



7. Levante a alavanca de forma que fique em pé. Use a alavanca para lentamente puxar a lâmpada para fora do projector.

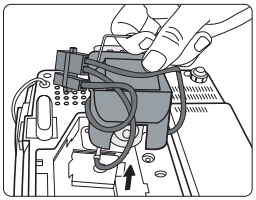


Se puxar muito rápido a lâmpada poderá quebrar-se espalhando pedaços de vidro no projector.

Não coloque a lâmpada em locais onde possa respingar água, ao alcance de crianças ou próxima a materiais inflamáveis.

Não coloque suas mãos no projector depois que a lâmpada for retirada. Se tocar nos componentes ópticos internos poderá causar instabilidade e distorção de cores nas imagens projectadas.

8. Como mostrado na figura, primeiro segure a lâmpada nova e faça o alinhamento com o compartimento no projector, em seguida coloque a lâmpada até o fim no projector.

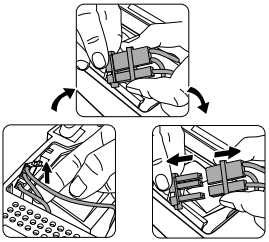


9. Aperte os parafusos que prendem a lâmpada.

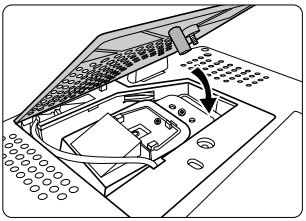
Parafusos frouxos podem causar uma conexão ruim, resultando em mau funcionamento.

Não aperte demais os parafusos.

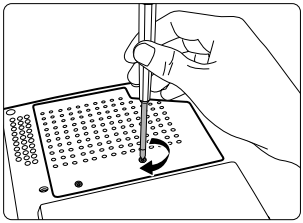
10. Encaixe o conector da lâmpada no projector.
11. Coloque os fios da lâmpada de volta nos contactos.



12. Recoloque a tampa do compartimento da lâmpada no projector.



13. Aperte os parafusos que prendem a tampa da lâmpada.



Parafusos frouxos podem causar uma conexão ruim, resultando em mau funcionamento.

Não aperte demais os parafusos.

14. Reiniciar o projector.

Não ligue a energia com a tampa do compartimento da lâmpada removida.

15. Redefinição do temporiz. da lâmpada.

Não redefinir se a lâmpada não for substituída, pois poderá causar danos.

i. Vá para o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançado** > **Definições da Lâmpada**. Prima **MODO/ENTRAR**.

ii. A página **Definições da Lâmpada** é exibida. destaque **Redefinir Tempo da Lâmpada**.

iii. Uma mensagem de aviso irá aparecer perguntando se deseja redefinir o temporiz. da lâmpada. Destaque **Redefinir** e prima **MODO/ENTRAR**. A lâmpada será redefinida para '0'.

Informações de temperatura

Quando a luz de Temperatura estiver acesa, é um aviso para os possíveis problemas:

1. A temperatura interna está alta demais.
2. Os ventiladores não estão a funcionar.

Desligue o projector e entre em contacto com pessoal técnico qualificado. Para informações mais detalhadas, por favor, consulte "Indicadores" na pag. 42.

Indicadores

Ilustração

- **Blank -**: Luz DESL
- : Luz piscando
- : Luz LIG
- **O**: Luz laranja
- **R**: Luz vermelha
- **G**: Luz verde

Luz			Estado & Descrição
Power	Temp	Lamp	
Eventos de energia			
O	O	O	O projector acaba de ser conectado a uma tomada na parede.
O	-	-	Modo Stand-by (Espera).
G	-	-	Inicializando.
G	-	-	Operação normal
O	-	-	1. O projector precisa de 90 segundos para esfriar já que foi desligado de forma abrupta sem passar pelo processo de resfriamento normal. **Ou** 2. O projector precisa esfriar por 90 segundos depois que a energia é desligada.
O	-	-	O projector foi desligado automaticamente. Se tentar religar o projector ele será desligado novamente. Por favor, entre em contacto com o seu revendedor para assistência.
Eventos da lâmpada			
O	-	R	O projector foi desligado automaticamente. Se tentar religar o projector ele será desligado novamente. Por favor, entre em contacto com o seu revendedor para assistência.
-	-	R	1. O projector precisa de 90 segundos para esfriar. **Ou** 2. Por favor, entre em contacto com o seu revendedor para assistência.

Luz			Estado & Descrição
Power	Temp	Lamp	
Eventos térmicos			
-	R	-	O projector foi desligado automaticamente. Se tentar religar o projector ele será desligado novamente. Por favor, entre em contacto com o seu revendedor para assistência.
-	R	R	
-	R	G	
	R	O	
R	R	R	
R	R	G	
R	R	O	
G	R	R	
G	R	G	
G	R	O	
O	R	R	
O	R	G	
O	R	O	
-	G	R	
-	G	G	

7 Resolução de Problemas

ⓒ O projector não é ligado.

Causa	Solução
Não há energia no cabo de energia.	Conecte o fio de alimentação na saída CA do projector e conecte o fio de alimentação na tomada de energia. Se a tomada de energia tiver um interruptor, certifique-se de que esteja ligado.
Tentativa de ligar o projector novamente durante o processo de resfriamento.	Espere até que o processo de resfriamento tenha sido concluído.

ⓒ Sem imagem

Causa	Solução
A fonte de vídeo não está ligada ou conectada correctamente.	Ligue a fonte de vídeo e verifique se o cabo de sinal está conectado correctamente.
O projector não está correctamente conectado ao dispositivo de fonte de entrada.	Verifique a conexão.
O sinal de entrada não foi seleccionado correctamente.	Seleccionar o sinal de entrada correcto premindo **Source** no projector ou no controlo remoto.
A tampa da lente ainda está fechada.	Abra a tampa da lente.

ⓒ Imagem embaçada

Causa	Solução
A lente de projecção não focaliza correctamente.	Ajuste o foco da lente usando o anel de foco.
O projector e o ecrã não estão alinhados adequadamente.	Ajuste o ângulo de projecção e a direção bem como a altura da unidade, se necessário.
A tampa da lente ainda está fechada.	Abra a tampa da lente.

ⓒ Controlo Remoto não funciona

Causa	Solução
As baterias estão esgotadas.	Substitua as baterias esgotadas por novas.
Há um obstáculo entre o controlo remoto e o projector.	Remova o obstáculo.
Você está muito distante do projector.	Permaneça a uma distância de 8 metros (26 pés) do projector.

8 Especificações

Especificações do Projector

☞ **Todas as especificações estão sujeitas à alteração sem prévio aviso.**

Geral

Nome do Producto	Projector Digital
Nome do modelo	PJ513D/PJ513DB

Óptico

Resolução	800 x 600 SVGA
Sistema de exibição	1-CHIP DMD
Lâmpada	180W lamp

Eléctrica

Suprimento de energia	AC100–240V, 2,9A, 50–60 Hz (Automático)
Consumo de energia	260W (Max)

Mecânico

Dimensões	263 mm (L) x 108 mm (A) x 218 mm (P)
Peso	5,7 lbs (2,6 Kg)

Terminal de entrada

Entrada do computador	
Entrada RGB	D-sub 15-pinos (fêmea) x 1
Entrada do sinal de vídeo	
S-Video	Porta Mini DIN 4 pinos x 1
VIDEO	Plugue RCA x1
Entrada de Sinal do HDTV	D-sub <--> plugue RCA Componente x3, através entrada RGB
Entrada do sinal de áudio	
Entrada de áudio	Porta estéreo mini jack

Saída

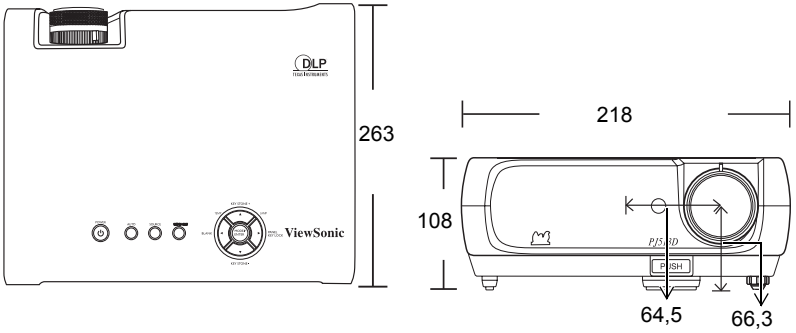
Saída RGB	D-sub 15-pinos (fêmea) x 1
Altifalante	(mixed mono) 2 watt x 1

Exigências do Ambiente

Temperatura de Operação	0°C ~ 40°C no nível do mar
Humidade relativa de operação	10% ~ 90% (sem condensação)
Altitide de operação	0 ~ 6000 pés a 25°C±5°C
	6000 ~ 10000 pés a 25°C±5°C (deve ser operacional e o decréscimo de confiabilidade é aceitável)

Dimensões

263 mm (L) x 108 mm (A) x 218 mm (P)



Unidade: mm

Mapa de tempo

Tempo suportado para entrada PC

Resolução	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência de Pixel (MHz)	Modo
640 x 480	31,469	59,940	25,175	VGA_60
	37,861	72,809	31,500	VGA_72
	37,500	75,000	31,500	VGA_75
	43,269	85,008	36,000	VGA_85
720 x 400	31,469	70,087	28,3221	720 x 400_70
800 x 600	37,879	60,317	40,000	SVGA_60
	48,077	72,188	50,000	SVGA_72
	46,875	75,000	49,500	SVGA_75
	53,674	85,061	56,250	SVGA_85
1024 x 768	48,363	60,004	65,000	XGA_60
	56,476	70,069	75,000	XGA_70
	60,023	75,029	78,750	XGA_75
	68,667	84,997	94,500	XGA_85
1280 x 768	47,77	60,09	80,768	SXGA_60
1280 x 800	49,65	59,96	83,458	SXGA_60
1280 x 1024	63,981	60,020	108,000	SXGA_60

Tempo suportado para entrada Componente-YPbPr.

Formato do Sinal	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)
480i(525i)@60Hz	15,73	59,94
480p(525p)@60Hz	31,47	59,94
576i(625i)@50Hz	15,63	50,00
576p(625p)@50Hz	31,25	50,00
720p(750p)@60Hz	45,00	60,00
720p(750p)@50Hz	37,50	50,00
1080i(1125i)@60Hz	33,75	60,00
1080i(1125i)@50Hz	28,13	50,00

Tempo suportado para entradas Video e S-Video

Modo Video	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência suportadora de cor (MHz)
NTSC	15,73	60	3,58
PAL	15,63	(50)	4,43
SECAM	15,63	(50)	4,25 ou 4,41
PAL-M	15,73	60	3,58
PAL-N	15,63	(50)	3,58
PAL-60	15,73	60	4,43
NTSC4.43	15,73	60	4,43

Suporte ao Cliente

Para suporte técnico ou manutenção de productos, consulte o quadro abaixo ou entre em contacto com seu revendedor.

Nota : Você precisará do número de série do producto.

País/Refião	Site na Web	Telefone
Portugal	www.viewsoniceurope.com	www.viewsoniceurope.com/uk/Support/Calldesk.htm
Brasil	www.viewsonic.com/br/	www.viewsoniceurope.com/uk/Support/Calldesk.htm

Garantia Limitada

VIEWSONIC® PROJECTOR

O que a garantia cobre:
A ViewSonic garante que seus productos estejam isentos de defeitos de material e de fabricação, sob uso normal, durante o período de garantia. Se um producto apresentar defeito de material ou fabricação durante o período de garantia, a ViewSonic, a seu critério exclusivo, irá reparar ou substituir o producto. Productos para reposição ou peças podem incluir peças ou componentes re-manufaturados ou recondicionados.

Por quanto tempo a garantia é válida:
América do Norte e América do Sul: 3 anos para todas as peças, exceto a lâmpada, 3 anos para mão-de-obra, 1 ano para a lâmpada original contando da data da primeira compra.
Europa: 3 anos para todas as peças, exceto a lâmpada, 3 anos para mão-de-obra, 1 ano para a lâmpada original contando da data da primeira compra.
Outras regiões ou países: Consulte o seu revendedor local ou entre em contato com o escritório da ViewSonic para as informações de garantia.

A garantia da lâmpada está sujeita aos termos e condições, verificação e aprovação. Aplica-se apenas à lâmpada instalada pelo fabricante.
Todas as lâmpadas de reposição adquiridas separadamente são garantidas por 90 dias.

Quem a garantia protege:
Esta garantia é válida somente para o primeiro comprador consumidor.

O que a garantia não cobre:
1. Qualquer producto no qual o número de série tenha sido apagado, modificado ou removido.
2. Danos, deterioração ou mau funcionamento resultante de:
    a. Acidente, uso impróprio, negligência, fogo, água, raios ou outros actos da natureza, modificação não autorizada do producto, ou falha no cumprimento das instruções fornecidas junto com producto.
    b. Reparo ou tentativas de reparo por pessoa não autorizada pela ViewSonic.
    c. Quaisquer danos ao producto originados no transporte.
    d. Remoção ou instalação do producto.
    e. Causas externas ao producto, como oscilações ou falhas na corrente eléctrica.
    f. Uso de suprimentos ou peças que não atendam as especificações da ViewSonic.
    g. Desgaste normal pelo uso.
    h. Quaisquer outras causas que não estejam relacionadas à defeito do producto.
3. Qualquer producto que apresente uma condição comumente chamada “image burn-in” cujo resultado é uma imagem estática exibida sobre o producto por um extenso período de tempo.
4. Taxas de serviço de remoção, instalação e ajuste.

Como obter os serviços:
1. Para informações sobre obtenção dos serviços sob garantia, entre em contacto com o Serviço de Atendimento ao Cliente da ViewSonic (por favor, consulte a página “Atendimento ao Cliente”). Você precisará informar o número de série do producto.
2. Para obter serviços de garantia você será solicitado a fornecer (a) o recibo de compra original datado, (b) seu nome, (c) seu endereço, (d) uma descrição do problema (e) o número de série do producto.
3. Leve ou remeta o producto na embalagem original, com frete de devolução pago, a um centro de serviços autorizado ViewSonic ou a ViewSonic.
4. Para informações adicionais ou o nome do centro de serviços ViewSonic mais próximo, entre em contacto com a ViewSonic.

Limitação das garantias implícitas:
Não existem garantias, expressas ou implícitas, que se estendam além da descrição aqui contida, incluindo a garantia implícita de comerciabilidade e adequação para uma finalidade em particular.

Exclusão de danos:
A responsabilidade da ViewSonic está limitada ao custo do reparo ou substituição do producto. A ViewSonic não deverá ser responsável por:

1. Danos a outras propriedades causados por quaisquer defeitos no producto, danos baseados em inconvenientes, privação do uso do producto, perda de tempo, perda de lucros, perda de oportunidade de negócios, perda de reputação, interferências com relacionamentos comerciais ou outras perdas comerciais, mesmo quando avisada da possibilidade de tais danos.
2. Quaisquer outros danos, sejam incidentais, consequenciais ou de outra forma.
3. Qualquer reclamação contra o cliente por parte de terceiros.

Efeito do Direito do Estado:
Esta garantia lhe oferece direitos legais específicos, podendo ainda ter outros direitos, variando de estado para estado. Alguns estados não permitem limitações em relação às garantias implícitas e/ou não permitem a exclusão de danos incidentais ou consequenciais, assim as limitações e exclusões acima poderão ou não se aplicar a você.

Vendas fora dos EUA. e Canadá:
Para informações sobre garantia e serviços dos productos ViewSonic vendidos fora dos EUA. e Canadá, entre em contacto com a ViewSonic ou com seu revendedor ViewSonic local.
O período de garantia para este producto na China continental (excluindo Hong Kong, Macau e Taiwan) está sujeito aos termos e condições do Cartão de Garantia de Manutenção.
Os utilizadores da Europa e Russia podem encontrar mais informações sobre a garantia no web site www.viewsoniceurope.com na secção Support/Warranty.

ViewSonic®